ARCATERA
DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT

Handbuch



Inhalt





1. Erste Schritte

SYSTEMANFORDERUNGEN

Minimale Systemanforderungen
- Pentium II 233 Prozessor
- 32 MB Systemspeicher
- 8x CD-ROM-Laufwerk
- Soundkarte
- Windows 95/98
- DirectX 7.0 (oder höher)
- ca. 600 MB freier Festplattenplatz

Empfohlene Systemanforderungen
- Pentium II 350 Prozessor
- 64 MB Systemspeicher
- 12x CD-ROM Laufwerk

INSTALLATION

Legen sie die Arcatera CD 1 in das Laufwerk Ihres Computers. Klicken Sie im Startmenu auf „Installation“ und folgen sie einfach den Anweisungen des Installationsprogramms.

Sofern die CD nicht automatisch startet, starten sie einfach im Hauptverzeichnis der CD das Programm „SETUP.EXE“.

START DES SPIELS

Legen sie die Arcatera CD 1 in das Laufwerk Ihres Computers. Anschließend klicken Sie im Startmenu auf „Spielstart“.

Sofern die CD nicht automatisch startet, starten sie einfach im Verzeichnis des Spiels auf der Festplatte Ihres Computers das Programm „DARKSUN.EXE“.

Nach dem Vorspann zum Spiel gelangen sie in das Hauptmenü. Wählen sie hier den Punkt „Neues Spiel Starten“.

Sie können den Vorspann – wie auch jedes andere Video im Spiel – mit der „ESC“- oder „LEERZEICHEN“-Taste abbrechen.



2. Die Erschaffung und Entwicklung eines Helden

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, müssen sie zunächst Ihren Helden erschaffen.

DIE CHARAKTERKLASSE

Als erstes müssen Sie die schwere Wahl treffen, welcher Charakterklasse der Held angehören soll, den sie im Spiel steuern. Um Ihnen die Wahl nicht zu schwer zu machen, soll verraten sein, dass Sie die Charaktere, die Sie nicht wählen, später im Spiel wiedersehen können und sie sich möglicherweise Ihrer Gruppe anschließen.



Der Abenteurer

Der Abenteurer ist ein Vollblutkrieger mit immenser Stärke. Er hat eine ausgezeichnete Ausbildung in einer Kriegerschule erhalten und kann darum alle Waffen führen und alle Rüstungen tragen. Darüberhinaus versteht er es auch sehr gut, im Wald spuren zu lesen und verborgene Gegenstände zu finden und hat hier auch mehr Jagdglück als andere Charaktere, was ihm das Überleben in der Wildnis erleichtert.



Der Dieb

Der Dieb ist ein geschickter und gutaussehender Jüngling, der sogar mit einfachen Mitteln nur mit Hilfe seines Diebeswerkzeuges ein Schloß knacken kann. Auch den Taschendiebstahl hat er während seiner Zeit auf den Straßen der Stadt lernen müssen, um zu überleben. So versteht er es auch besonders gut, beim Suchen in der Stadt verborgene Gegenstände zu finden. Darüber hinaus hat er sich den Umgang mit Pfeil und Bogen angeeignet. Er kann nur den Bogen, das Kurzschwert und den Dolch führen und trägt keine Rüstung, die schwerer als Leder ist.





Der Mönch

Der Mönch ist ein Anhänger der Lehre des Chaos. Durch seine Weisheit und seine hohe Ausstrahlung fällt es ihm leicht, den Menschen schmeichelnde Komplimente zu machen. Er beherrscht die Magie und kann eine beeindruckende Zahl an Zaubersprüchen aufweisen. Er trägt keine Rüstung und darf nur stumpfe Waffen verwenden.



Die Zauberkundige

Die Zauberkundige ist eine Meisterin auf dem Gebiet der Magie, durch ihren wachen Geist und ihre Weisheit ausgezeichnet. Ihre Sprüche werden gefürchtet und bewundert. Sie trägt keine Rüstung und führt nur das Kurzschwert.



DIE ATTRIBUTE

Nachdem nun entschieden ist, was für eine Klasse Ihr Held hat, können sie ihm nun einen Namen geben und die Werte seiner Attribute „auswürfeln". Dazu klicken sie einfach auf die Taste „Würfeln" hinter dem jeweiligen Attribut. Sofern Ihnen die Attribute zusagen, können sie anschließend über die entsprechende Taste das Spiel starten oder alle Attribute erneut auswürfeln.

Zur Orientierung hier eine kurze Aufzählung der Attribute und eine Erläuterung Ihrer Bedeutung im Spiel:

Geschicklichkeit

Die Geschicklichkeit beschreibt die Gewandtheit und Beweglichkeit ihres Charakters. Sie bestimmt die Wahrscheinlichkeiten, mit der Sie ihre Waffe für einen Angriff oder eine Verteidigung erfolgreich einsetzen können. Auch wenn Sie eine Tür oder eine Truhe öffnen oder jemanden bestehlen wollen, macht sich eine hohe Geschicklichkeit bezahlt. Sie liegt im Schnitt zwischen 9 und 12 und ist vor allem für den Abenteurer und den Dieb wichtig.

Kraft

Die Kraft hat Einfluß darauf, wie viele Gegenstände Sie mit sich herumtragen können und wie viel Schaden Ihre Waffen bei einem Treffer verursachen. Sie erhöht die Chance, Türen oder Kisten gewaltsam zu öffnen. Sie liegt im Schnitt zwischen 9 und 12 und ist vor allem für den Abenteurer wichtig.

Widerstandskraft

Um im Schlaf besonders schnell zu heilen und um Giften sowie Krankheiten zu entgehen, sollte man eine hohe Widerstandskraft besitzen. Wer eine



hohe Widerstandskraft besitzt, wird nicht so schnell müde und kann Magie, die direkt auf den Körper wirkt, leichter abwehren. Dies ist oft bei Mönchen der Fall. Sie liegt im Schnitt zwischen 9 und 12.

Konstitution

Die Konstitution bestimmt die maximale Anzahl der Lebenspunkte, die ein Charakter besitzt. Der Charakter verliert Lebenspunkte bei Angriffen, Krankheiten und Giften. Sinken die Lebenspunkte auf Null, stirbt der Charakter. Die Konstitution liegt im Schnitt bei 30.

Intelligenz

Wenn ein Charakter eine hohe Intelligenz besitzt, also besonders schlau ist, so wirkt sich dieses positiv auf seine Magie und auf seine Möglichkeiten zu stehlen aus. Außerdem kann man mit einer hohen Intelligenz bei der Untersuchung mancher Gegenstände mehr erkennen, als andere wahrnehmen oder man entdeckt in einer Location schwer versteckte Gegenstände oder Geheimwege leichter als andere. Bestimmte Zaubersprüche der Zauberkundigen entfalten bei hoher Intelligenz eine viel größere Wirkung.
Die Intelligenz liegt im Schnitt zwischen 9 und 12 und ist vor allem für die Zauberkundige und den Dieb wichtig.

Ausstrahlung

Die Ausstrahlung verkörpert die kosmische Energie, die in einem Charakter innewohnt – und auf andere ausstrahlt. Sie gibt an, wie der Held auf andere wirkt. Sie beeinflußt die Grundeinstellung, mit der andere Leute dem Charakter bei der ersten Begegnung gegenüberstehen. Aber die Ausstrahlung ist noch mehr. Manche Zaubersprüche erzielen bei hoher Ausstrahlung des Charakters eine weitaus höherer Wirkung. Sie liegt im Schnitt zwischen 9 und 12 und ist vor allem für den Mönch und die Zauberkundige wichtig.

Weisheit

Eine hohe Weisheit versetzt einen Charakter in die Lage, besonders gute Komplimente oder besonders schmerzliche Beleidigungen von sich zu geben und so die Menschen ganz nach Belieben zu seinen Freunden oder Feinden zu machen. Außerdem kann man auf eine Lebenserfahrung zurückgreifen, die weiterführende Schlußfolgerungen über die Natur eines Gegenstandes zuläßt. Eine Charakter mit hoher Weisheit kann sich mehr Zaubersprüche als andere merken. Dazu gibt es eine Reihe von Zaubersprüchen des Mönchs, die durch eine hohe Weisheit positiv beeinflußt werden. Sie liegt im Schnitt zwischen 9 und 12 und ist vor allem für den Mönch wichtig.

Willenskraft

Die Willenskraft bestimmt die maximale Menge der Zauberpunkte, welche ein Charakter haben kann. Daher ist ein starker Wille nur für den Mönch und die Zauberkundige von Nutzen. Je mehr Zauberpunkte man zur Verfügung hat, um so öfter kann man einen Zauber sprechen. Sie liegt im Schnitt bei 30.

Attacke

Die Attacke gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der man einen Gegner im Kampf mit seiner Waffe trifft. Sie liegt im Schnitt bei 50 Prozent und ist vor allem für Charaktere wichtig, die kämpfen sollen.

Parade

Mit einer Parade wehrt man einen gegnerischen Angriff mit der eigenen Waffe oder einem Schild ab, bevor er Schaden verursachen kann, oder weicht ihm aus. Sie liegt im Schnitt bei 40 Prozent und ist vor allem für Charaktere wichtig, die kämpfen sollen.

DIE AUSWAHL DER ZAUBERSPRÜCHE

Nach der Wahl der Charakterklasse und der Ermittlung der Attribute können sie für den Mönch oder die Zauberkundige noch die Zaubersprüche auswählen. Diese sind im Kapitel über die Magie näher beschrieben.

DIE ENTWICKLUNG DES HELDEN

Während des Spiels erhalten Sie Erfahrungspunkte für gefundenes Gold, besiegte Gegner und vor allem für gelöste Rätsel. Wenn einer Ihrer Helden eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte erreicht hat, können sie die Attribute Ihrer Helden erhöhen und für den Mönch und die Zauberkundige auch einen neuen Zauberspruch auswählen.

Die bereits erhaltenen Erfahrungspunkte und die benötigte Menge, um die Attribute eines Helden erhöhen zu können, werden im Spiel beispielsweise im Persönlichen Status-Menü eines Helden angezeigt. Weitere Informationen dazu finden sie im Abschnitt über das Persönliche Status-Menü.

3. Die Bedienung des Spiels

DIE MAUS- UND TASTATUR-KONVENTIONEN

Mauszeiger

Zeigerdarstellung	Bedeutung
	• normaler Mauszeiger
(blinkend)	• aktiver Mauszeiger (bedeutet, dass man das Objekt oder den Charakter, auf dem der Mauszeiger sich befindet, anklicken kann)
	• Mauszeiger für Locationwechsel (bedeutet, dass man an dieser Stelle durch einen Klick die Location wechseln kann)

Maustasten

Taste	Bedeutung
Linke Maustaste	• bei normalem Mauszeiger: Aktiver Held bewegt sich zu der angeklickten Stelle • bei aktivem Mauszeiger: Auswahl des Objektes / Charakters / Icons unter dem Mauszeiger (der aktive Held bewegt sich zu dieser Stelle) • bei Mauszeiger für Locationwechsel: Locationwechsel wird durchgeführt

Taste	Bedeutung
Rechte Maustaste	• bei aktivem Mauszeiger: Untersuchen des Objektes / Charakters / Icons unter dem Mauszeiger (der aktive Held bewegt sich zu dieser Stelle) • ansonsten keine Funktionalität
Langer Klick auf linke Maustaste und anschließendes Bewegen der Maus („Drag and Drop“)	• im Team-Bildschirm und in der Menü-Leiste haben sie zusätzlich folgende Möglichkeit: Wenn Sie auf ein Portrait eines Ihrer Helden klicken und die Maustaste einige Sekunden gedrückt halten, können Sie diesen anschließend mit der Maus an eine andere Position bewegen und dann durch loslassen der Maustaste dort absetzen.

Tastaturbelegungen

Alle hier genannten Fenster und Aktionen sind im folgenden nochmals ausführlich beschrieben.

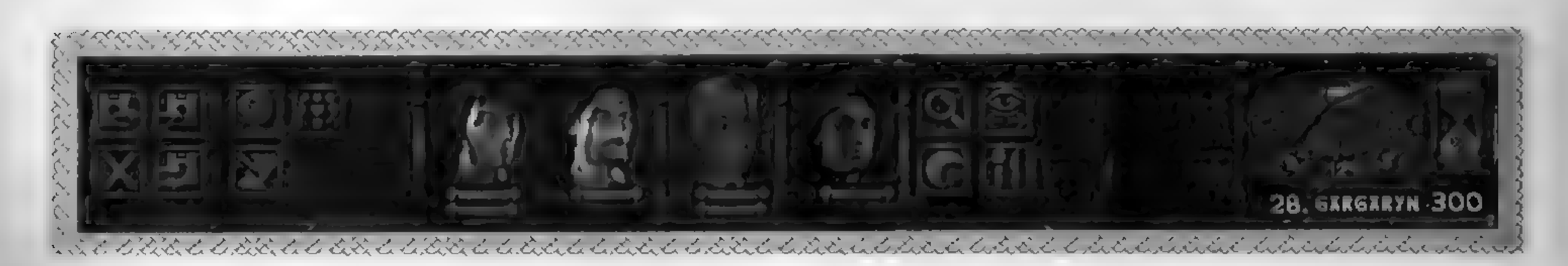
Taste	Bedeutung
ALLGEMEINE	
ESC	• Schließen eines geöffneten Menüs • Abbrechen eines Videos
Leertaste	• Anhalten des Spiels (Sie können dann Ihren Helden in aller Ruhe neue Anweisungen geben) Ein weiterer Tastendruck läßt das Spiel weiterlaufen.

Tastaturbelegung

Taste	Bedeutung
ÖFFNEN VON FENSTERN DER GESAMTEN HELDENGRUPPE	
Tabulator	• Öffnen der Übersichtskarte
N	• Öffnen des automatisch geführten Notizbuches
T	• Öffnen des Team-Menüs zur Verwaltung Ihrer Heldengruppe
ÖFFNEN VON FENSTERN DES AKTIVEN HELDEN	
P	• Öffnen des Persönlichen Status-Menüs des aktiven Helden
I	• Öffnen des Inhalts der Taschen des aktiven Helden
K	• Öffnen des Kampf-Menüs des aktiven Helden
M	• Öffnen des Magie-Menüs des aktiven Helden (nur für Mönch und Zauberkundigen)
AKTIONEN DER GESAMTEN AKTIVEN HELDENGRUPPE	
E	• Essen und Trinken der aktiven Gruppe der Helden
G	• Globales Suchen der aktiven Gruppe der Helden in der aktuellen Location
O	• Observieren der aktuellen Location durch die aktive Gruppe der Helden
R	• Aktive Heldengruppe begibt sich zur Ruhe (schläft)
LADEN / SPEICHERN / HAUPTMENÜ	
S	• Spielstand speichern
L	• Spielstand laden
Q	• Schnellspeicherung
F1	• Hauptmenü

DIE MENÜLEISTE

Wenn Sie die Maus an den unteren Bildschirmrand bewegen erscheint folgende Menüleiste:



Portraits der Helden

Sie können neben dem Helden, den Sie am Anfang selber erschaffen, bis zu drei weitere Mitstreiter in Ihre Gruppe aufnehmen. Diese können sich Ihnen komplett anschließen (das heißt Sie übernehmen vollständig die Kontrolle über den Charakter) oder als Begleiter anschließen (das heißt der Charakter behält sein Eigenleben und seinen eigenen Willen).

Die Helden in Ihrer Gruppe können sie im Team-Menü in beliebige Untergruppen aufteilen. Untergruppen sind in der Menüleiste durch einen Balken getrennt (wie beispielsweise das Portrait des Diebs (ganz rechts) und das Portrait der Zauberkundigen (zweite von rechts)). Helden, die gemeinsam in einer Untergruppe sind, sind nicht durch Balken getrennt (wie beispielsweise der Mönch (ganz links) und der Abenteurer (zweiter von links)).

Die Helden der aktiven Untergruppe (aktiv heißt, dass diese gerade von Ihnen gesteuert werden) stehen ganz links und sind etwas heller dargestellt als die Helden der anderen Untergruppen.

Der aktive Held (der momentan von Ihnen gesteuert wird) ist ganz links dargestellt. Die anderen Helden der aktiven Gruppe folgen ihm.

Begleiter (wie zum Beispiel der Barbar) können niemals der aktive Held sein und niemals alleine in einer Untergruppe sein.

Durch Anklicken eines anderen Helden in der Menüleiste wählen Sie diesen als aktiven Helden aus und wechseln dabei evtl. auch die aktive Untergruppe.

Durch Anklicken eines Helden in der Menüleiste und gedrückt halten der Maus können sie den Helden anschließend an eine andere Position in der jeweiligen Untergruppe bewegen und so die Reihenfolge in der Untergruppe verändern.

Lebenspunkte und Zauberpunkte

Die beiden Röhrchen unter dem Portrait eines Helden geben dessen aktuelle Lebens- und Zauberpunkte an.

Das obere, rote Röhrchen steht für die Lebenspunkte. Die Länge des Röhrchen (maximale Menge der Lebenspunkte) wird bestimmt durch die Konstitution des Charakters. Die aktuelle Menge der Lebenspunkte wird durch den Füllstand des Röhrchens dargestellt. Sie kann abnehmen, wenn der Held beispielsweise im Kampf verwundet wird. Sie nimmt wieder zu, wenn der Held beispielsweise ißt oder schläft oder durch spezielle Tränke und Zauber. Fällt die Lebenspunktzahl des Helden auf 0, so stirbt der Held.

Das untere, violette Röhrchen steht für die Zauberpunkte des Helden (diese sind nur relevant für den Mönch und die Zauberkundige). Die Länge des Röhrchen (maximale Menge der Zauberpunkte) wird bestimmt durch die Willenskraft des Helden. Die aktuelle Menge der Zauberpunkte wird durch den Füllstand des Röhrchens dargestellt. Die Zauberpunkte werden benötigt, um Zaubersprüche zu sprechen und nehmen dadurch ab. Sie nehmen wieder zu, wenn der Held ißt oder schläft.

Zeit

Ganz rechts in der Menüleiste befindet sich die Uhr, welche Sie über die Zeit und das Datum informiert. Das Spiel beginnt am 28. Gargaryn 300 nach der Wende und endet drei Wochen später mit dem Beginn der heiligen Festwochen zu Ehren Gargaryns, dem höchsten Chaotiker und dem Oberhaupt der Lehre des Chaos.

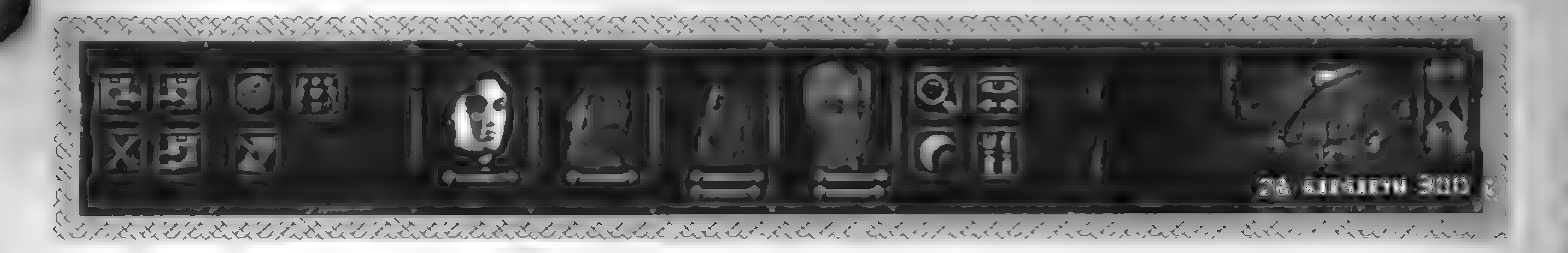
Anhand der Sonnen- / Monduhr können Sie die Stunde des Tages erkennen und anhand der Sanduhr wieviele Minuten seit Beginn der Stunde ungefähr vergangen sind. Durch einen Klick auf die Uhr in der Menüleiste können sie die Zeit beschleunigen. Weitere Informationen zur Zeit finden Sie im folgenden in einem separaten Abschnitt.



Symbole

Durch einen Klick auf die anderen Symbole in der Menüleiste können sie folgendes bewirken (die meisten Aktionen können sie auch durch die oben genannten Tasten auslösen):

Symbol	Bedeutung
ÖFFNEN VON FENSTERN DER GESAMTEN HELDENGRUPPE	
	Öffnen der Übersichtskarte
	Öffnen des automatisch geführten Notizbuches
	Öffnen des Team-Menüs zur Verwaltung Ihrer Heldengruppe
AKTIONEN DER GESAMTEN AKTIVEN HELDENGRUPPE	
	Essen und Trinken der aktiven Gruppe der Helden
	Globales Suchen der aktiven Gruppe der Helden in der aktuellen Location
	Observieren der aktuellen Location durch die aktive Gruppe der Helden
	Aktive Heldengruppe begibt sich zur Ruhe (schläft)



Taste	Bedeutung
LADEN / SPEICHERN / HAUPTMENÜ	
	Speichern
	Laden
	Schnellspeichern
	Hauptmenü
IM KAMPF (Symbole sind nur während des Kampfes verfügbar)	
	Fliehen
	Aufgeben

DIE INTERAKTION MIT OBJEKTEN

Wenn sie die Maus über ein Objekt führen und dieses mit der linken Maustaste anklicken, können Ihnen folgende Symbole angeboten werden, die bei einem Klick mit der linken Maustaste auf eines dieser Icons den folgenden Aktionsmöglichkeiten entsprechen.

Symbol	Bedeutung
	Untersuche das Objekt (Entspricht einem Klick mit der rechten Maustaste auf das Objekt.)
	Nimm das Objekt
	Benutze das Objekt
	Benutze das Objekt gewaltsam (Dies macht beispielsweise Sinn bei einer verschlossenen Tür, die aufgebrochen werden soll, ob dies gelingt hängt natürlich von der Kraft des ausführenden Helden ab!)
	Sofern der Dieb der aktive Held ist, so können Sie versuchen, durch einen Klick auf dieses Symbol das Objekt zu stehlen (bspw. eine Waffe aus einem Waffengeschäft, obwohl der Verkäufer anwesend ist, der natürlich normalerweise in so einem Fall sofort die Wachen rufen würde).

versch.	Sofern der Mönch oder die Zauberkundige der aktive Held sind und in ihrem Magie-Menü einen Zauberspruch ausgewählt haben, den man auf Objekte sprechen kann, so wird das Symbol dieses Zauberspruches bei dem Klick auf ein Objekt als Aktionsmöglichkeit mit Angeboten (bspw. bei einem Klick auf eine Tür mit der Zauberkundigen und aktivem Zauberspruch Omnia Aperire (Türen und Kisten öffnen)).

Nachdem Sie ein Objekt genommen haben, wird dieses direkt neben Ihrem Mauszeiger dargestellt. Sie haben nun folgende Möglichkeiten dieses Objekt einzusetzen:

- bei einem Klick irgendwo in die Location können Sie das Objekt dort ablegen
- bei einem Klick auf ein anderes Objekt können Sie versuchen, die Objekte miteinander zu benutzen
- bei einem Klick auf einen Ihrer Helden können Sie versuchen, das Objekt mit dem Helden zu benutzen
- bei einem Klick auf eine andere Person oder einen Begleiter werden Ihnen folgende Möglichkeiten angeboten:

Symbol	Bedeutung
	Sie können das Objekt der Person zeigen.
	Sie können das Objekt der Person geben.
	Sie können versuchen, das Objekt mit der Person zu benutzen.

DIE INTERAKTION MIT ANDEREN PERSONEN

Wenn Sie auf eine andere Person im Spiel klicken, werden Ihnen folgende Aktionen angeboten, die Sie durch einen Klick auf das jeweilige Icon durchführen können:

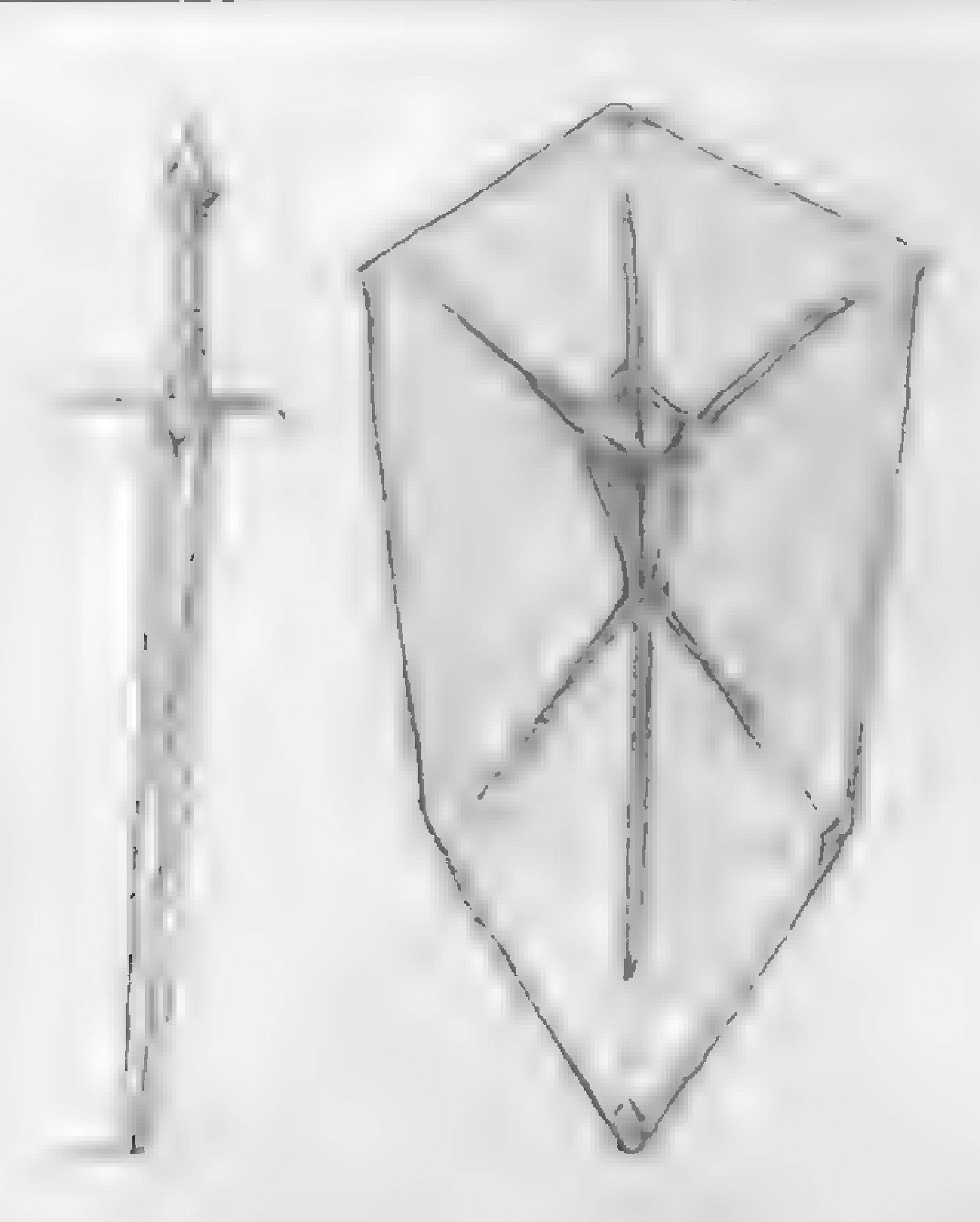
Symbol	Bedeutung
	Die Person untersuchen
	Die Person ansprechen (Dialog starten)
	Die Person angreifen (Kampf starten)
	Mit der Person handeln
	Die Person bestehlen (dies ist nur möglich, sofern der aktive Held der Dieb ist)
versch.	Einen Zauberspruch auf die Person sprechen (nur möglich für Mönch und Zauberkundige, sofern der momentan gewählte Spruch auf eine Person gesprochen werden kann)

Der Ablauf von Dialogen, Kämpfen und Handel sowie die Auswahl und das Sprechen eines Zauberspruchs wird im folgenden noch näher erläutert.

DAS ÖFFNEN DER MENÜS DES AKTIVEN HELDEN

Durch einen Klick auf Ihren aktiven Helden in der Location oder einen Klick auf sein Portrait in der Menüleiste können Sie dessen Menüs öffnen:

Symbol	Bedeutung
	Öffnen des Persönlichen Status-Menüs
	Öffnen des Inhalts der Taschen
	Öffnen des Kampf-Menüs
	Öffnen des Magie-Menüs (nur für Mönch und Zauberkundige)
versch.	Einen Zauberspruch auf den Helden sprechen (nur möglich für Mönch und Zauberkundige, sofern der momentan gewählte Spruch auf eine Person gesprochen werden kann, wie bspw. ein Heilspruch)



DIE NAVIGATION EINER GRUPPE VON HELDEN

Gruppe aus bis zu 4 Helden

Wie bereits erwähnt, können Sie neben dem Helden, den Sie am Anfang selber erschaffen, bis zu drei weitere Mitstreiter in Ihre Gruppe aufnehmen. Dieses erreichen Sie durch eine geschickte Gesprächsführung mit diesen Personen. Die neuen Mitstreiter können sich Ihnen komplett anschließen (das heißt Sie übernehmen vollständig die Kontrolle über den Charakter) oder als Begleiter anschließen (das heißt der Charakter behält sein Eigenleben und seinen eigenen Willen).

Aufteilung in Untergruppen über das Team-Menü

Über das Tastaturkürzel „T“ und das entsprechende Symbol in der Menüleiste können Sie das Team-Menü öffnen:



Das Team-Menü

Helden aus Ihrer Heldengruppe, die sich gemeinsam in einer Untergruppe befinden, sind im Team Menü nebeneinander dargestellt. Sie sind von einem gemeinsamen Rahmen umgeben (wie bspw. der Abenteurer und die Zauberkundige im nebenstehenden Beispiel).

Sie können die Untergruppen beliebig verändern, indem Sie einen Helden mit der linken Maustaste anklicken, die Maustaste gedrückt halten, den Helden an eine andere Stelle ziehen und dort die Maustaste wieder loslassen.

Sie können allerdings nur Helden, die sich in derselben Location befinden zu einer Untergruppe zusammenfassen. Helden, die sich in einer anderen Location befinden, sind grau dargestellt (wie im gezeigten Beispiel der Mönch). Die Reihenfolge innerhalb einer Untergruppe kann über die Menüleiste verändert werden.

Begleiter in Ihrer Gruppe (die Sie nicht komplett kontrollieren können) können niemals alleine in einer Gruppe sein und niemals aktiver Held sein.

Wechsel des aktiven Helden

Sie können den aktiven Helden (den Sie selber steuern) innerhalb einer Gruppe wechseln, in dem Sie diesen in der Location, in der Menüleiste oder im Team Menü anklicken. Evtl. wechseln Sie dabei gleichzeitig in eine andere Untergruppe oder auch in eine andere Location, sofern sich die neu gewählte Untergruppe in einer anderen Location befindet.

Sie können die verschiedenen Untergruppen, die Sie gebildet haben, in verschiedenen Locations im Spiel verteilen und jeder Untergruppe einen anderen Auftrag geben (wie bspw. Observiere die Location, Durchsuche die Location, Schlafe etc.). Diese Aufträge benötigen Zeit, die Sie dann mit einer anderen Untergruppe nutzen können.

Nachricht von einer Untergruppe in einer anderen Location

Sofern sich eine Untergruppe Ihrer Helden gerade in einer anderen Location befindet als Ihr aktiver Held und dort passiert etwas interessantes, läßt Ihnen diese Untergruppe im oberen Bildschirmbereich eine Nachricht zukommen.



Das Nachrichtenfenster

Wenn Ihnen eine Untergruppe aus einer anderen Location eine Nachricht zukommen lassen will, erscheint zunächst das Portrait eines der Helden aus dieser Gruppe in der oberen, linken Ecke des Bildschirms. Sofern Sie anschließend die Maus auf das Portrait des Helden bewegen, können Sie die Nachricht sehen, die Ihnen dieser übermitteln möchte. Sofern Sie anschließend auf das Portrait des Helden klicken, können Sie dann zu dem Helden wechseln (diesen als neuen aktiven Helden auswählen).

Typische Nachrichten, die Ihnen Mitglieder von Untergruppen zukommen lassen sind beispielsweise, wenn diese hungrig oder müde sind oder sogar angegriffen werden, aber auch wenn etwas Interessantes in der Location passiert (bspw. wichtige Personen diese Location betreten). Besonders viele Nachrichten erhalten Sie, wenn Sie einer Untergruppe befehlen, eine Location zu observieren.

DIE GLOBALEN AKTIONEN

Die globalen Aktionen können (wie oben beschrieben) über ein Tastaturkürzel oder ein Symbol in der Menüleiste aufgerufen werden. Sie beziehen sich immer auf die gesamte aktive Untergruppe Ihrer Helden.

Einige der globalen Aktionen (wie bspw. Schlafen oder Suchen) können länger dauern und werden so lange durchgeführt, bis sie den Helden einen anderen Auftrag erteilen. Solange die eine Untergruppe eine globale Aktion durchführt (bspw. Suchen), können Sie natürlich mit einer anderen Untergruppe weiterspielen. Sie bekommen dann von der suchenden Gruppe eine Nachricht, sobald etwas interessantes passiert.

Globales Suchen in einer Location

Über das globale Durchsuchen einer Location, können Sie unter Umständen viele interessante Dinge zu Tage fördern. So können Sie beispielsweise versteckte Objekte finden. Allerdings kann so eine Suche schon einmal einige Zeit (manchmal sogar einige Stunden) in Anspruch nehmen.

Im Wald können Sie auch verborgene Geheimwege finden, die Ihnen den anstrengenden Weg durch den Wald verkürzen können. Oder sie können hier etwas Trinkwasser finden, das Ihren Helden das Überleben in der Wildnis erleichtert.

Der Abenteurer hat im Wald und in freier Natur meist besonderen Erfolg bei der Suche und ein Barbar als Begleiter kann in diesen Gegenden extrem hilfreich sein. Der Dieb hat bei der Suche in der Stadt und innerhalb von Gebäuden oft besonderen Erfolg. Grundsätzlich gilt aber immer: Je mehr Helden sich an der Suche beteiligen, um so höher ist die Chance, etwas zu finden.

Observieren einer Location

Falls Sie ein bestimmtes Gebäude oder eine andere Örtlichkeit verdächtig finden, können Sie hier eine Untergruppe Ihrer Helden postieren und mit einer anderen Untergruppe weiterspielen. Sobald in der Location dann etwas interessantes passiert, gibt Ihnen die observierende Untergruppe eine Nachricht und Sie können sofort zu dieser Untergruppe wechseln.

Essen und Trinken

Ihre Helden müssen in regelmäßigen Abständen essen und trinken. Sie können den Hunger und Durst Ihrer Helden sowie den Vorrat an Mahlzeiten und Wasser im Persönlichen Status Menü ablesen.

Sofern Ihre Helden hungrig oder durstig werden, machen diese sich bemerkbar oder geben Ihnen eine Nachricht, sofern sie sich in einer anderen Location befinden. Diese Nachrichten sollten Sie nicht zu lange ignorieren, da starker Hunger oder Durst sich stark auf das Wohlbefinden und die Leistungsfähigkeit Ihrer Helden – sogar bis hin zum Hungertod – auswirken kann.

Essen und Trinken können Sie über das entsprechende Tastaturkürzel oder über das Symbol in der Menüleiste. Dabei nimmt stets die gesamte aktive Gruppe Nahrung zu sich und verteilt auch selbständig das Essen und die Getränke innerhalb der Gruppe, sofern ein Held keine Mahlzeiten oder kein Wasser mehr hat.

Neue Mahlzeiten und neues Wasser können Sie beispielsweise in der Stadt Senora von Ogosho im Stadtteil Westheim oder an den Markttagen auf dem Markt im Stadtteil Mittelstadt kaufen.

Im Wald können Sie beispielsweise Wildschweine im Kampf erlegen und diese verspeisen. Dazu hat wiederum der Abenteurer besonders gute Fähigkeiten, der besonders oft Tieren in freier Wildbahn begegnet.

Wasser kann man in freier, über die globale Suche (wie oben erläutert) oder über einen besonderen Zauberspruch des Mönches beschaffen.

Schlafen

Regelmäßig zu Schlafen ist ebenfalls eine Notwendigkeit für das Wohlbefinden der Helden. Genau wie bei Hunger und Durst kann die Müdigkeit der Helden im Persönlichen Status-Menü überprüft werden und die Helden weisen darauf hin, wenn sie müde sind. Diese Hinweise sollten Sie auf jeden Fall nicht ignorieren, da die Helden im schlimmsten Fall stehenden Fusses einschlafen, sofern sie total übermüdet sind.

Sie können Ihre Helden Schlafen legen, indem Sie das entsprechende Tastaturkürzel oder das Symbol in der Menüleiste verwenden. Dadurch begeben sich alle Helden zur Ruhe, die sich in der aktuellen Location befinden. Ihr Portrait wird in der Menüleiste leicht bläulich dargestellt. Sofern Sie einen dieser Helden wieder aktivieren oder mit einer anderen Untergruppe die Location wieder betreten wird die schlafende Untergruppe automatisch wach.

Sie sollten aber unbedingt beachten, daß sie für Ihre Helden einen sicheren Schlafplatz auswählen. Andernfalls werden diese unter Umständen im Schlaf bestohlen oder sogar angegriffen. Evtl. empfiehlt es sich auch in einer Location in der Nähe der schlafenden Helden, einen anderen, wachen Helden in einer separaten Untergruppe als Wache aufzustellen. Das Rasten an öffentlichen Plätzen innerhalb der Stadt ist nicht gestattet. Hier werden höchstwahrscheinlich die zahlreichen Stadtwachen einschreiten, wenn man die Helden beim Schlafen aufgreift.

DIE ZEIT

Die aktuelle Uhrzeit und das Datum können Sie jederzeit anhand der Uhr in der Menüleiste feststellen.

Durch einen Klick auf diese Uhr können Sie den Lauf der Zeit beschleunigen. Sofern dabei etwas Interessantes passiert, wird die Beschleunigung der Zeit angehalten und Ihre Helden geben Ihnen eine Nachricht (dies kann beispielsweise der Fall sein, wenn Ihre Helden eine bestimmte Location observieren und diese von einer verdächtigen Person betreten wird).

Sie sollten aber stets beachten, daß andere Personen im Spiel auch Zeit benötigen, um ihre Aktionen durchzuführen. Wenn sie also oft die Zeit beschleunigen, geben Sie damit Ihren Gegnern auch viel Zeit zu agieren und aktiv zu werden.

Außerdem endet das Spiel nach einer bestimmten Menge Spielzeit.
Und wenn es Ihnen bis dahin nicht gelingt, alle Rätsel zu lösen, kann es mit Senora evtl. ein schlimmes Ende nehmen ...

DIE ÜBERSICHTSKARTE

Im Spiel stehen Ihnen 3 verschiedene Übersichtskarten zur Verfügung:

- eine für die Freie Stadt von Senora,
- eine für das Umland der Stadt,
- und eine für den Kandtwald.

Sie können die Karten über das Tastaturkürzel oder über das Symbol in der Menüleiste öffnen und über dasselbe Tastaturkürzel oder über die Taste „ESC“ wieder schließen. Es wird immer die Karte für die Gegend geöffnet, in der sich Ihr aktiver Held gerade befindet.



Die Karte vom Umland der freien Stadt von Senora

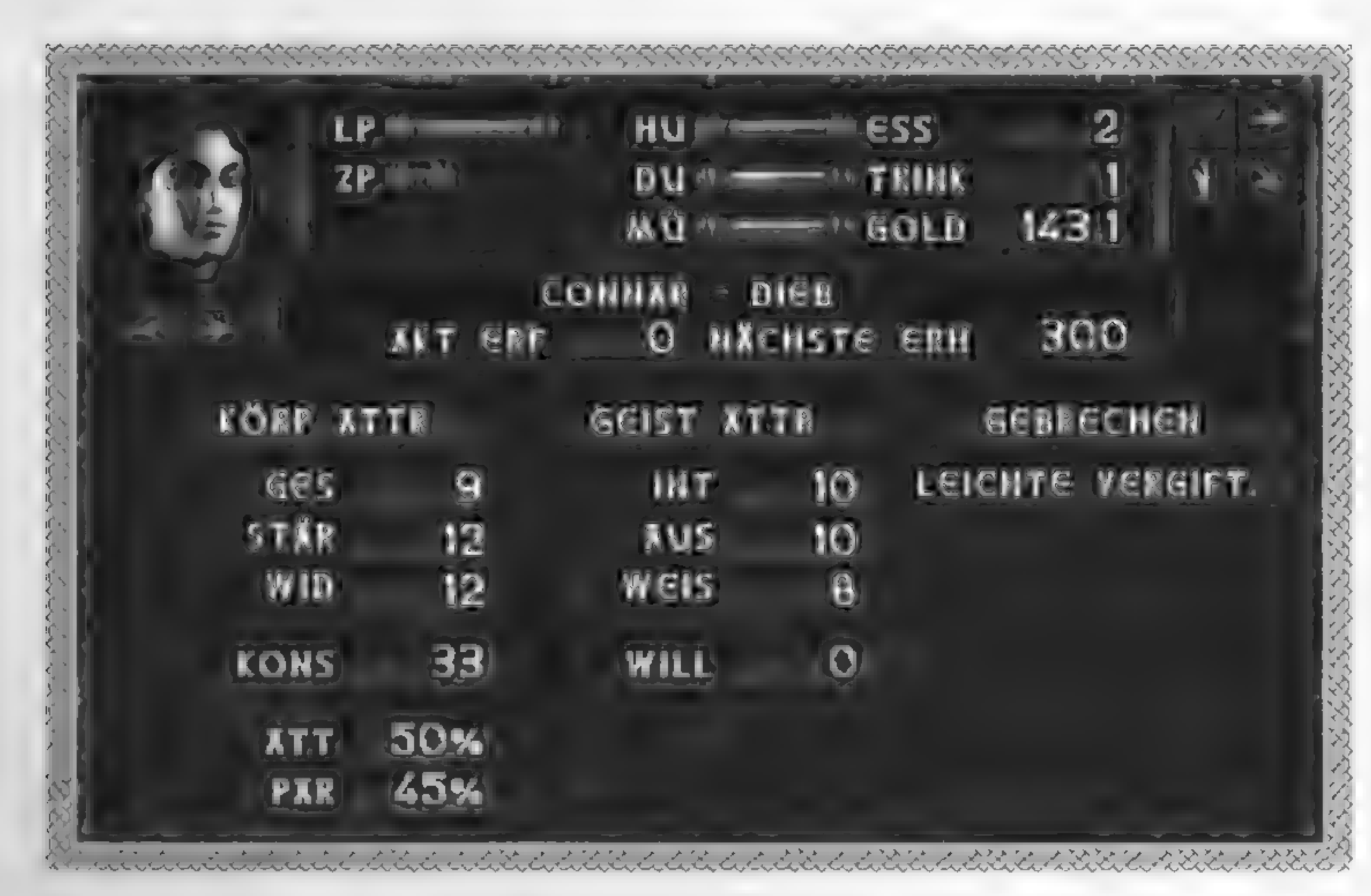
Die aktive Untergruppe Ihrer Helden ist mit einem grünen Kreuz markiert. Sollten sich noch andere Untergruppen Ihrer Helden in dem Gebiet der Karte befinden, sind diese mit einem roten Kreuz markiert. Sofern Sie den Mauszeiger über eines dieser Kreuze bewegen, so erscheinen nach kurzer Zeit die Portraits der Helden, die sich an diesem Ort befinden.

In der Karte der Stadt, wird bei Standorten außerhalb von Gebäuden kein grünes Kreuz, sondern ein grüner Pfeil angezeigt, der die Blickrichtung der Kamera der aktuellen Location angibt. In der Karte der Stadt können Sie außerdem durch einen Klick auf die Tasten + und – am rechten Bildschirmrand die Karte vergrößern und verkleinern.

In der Karte des Waldes werden neben normalen Wegen (durchgezogene Linien) auch Geheimwege (gestrichelte Linie) und besonders verborgene Geheimwege (dünne gestrichelte Linie) angezeigt. Diese Geheimwege können Sie über einen speziellen Zauberspruch der Zauberkundigen oder über das Durchsuchen der Location finden (dabei hat der Abenteurer besonders gute Chancen, einen Geheimgang zu finden und auch ein Barbar als Waldführer ist sehr hilfreich). Besondere Orte im Wald sind durch kleine Bildsymbole dargestellt.

DAS PERSÖNLICHE STATUS-MENÜ

Das Persönliche Status-Menü des aktiven Helden kann über das entsprechende Tastaturkürzel oder durch einen Klick auf das entsprechende Symbol nach Klick auf den entsprechenden Helden geöffnet werden.



Das Persönliche Status-Menü

Mit den Pfeilen unter dem Portrait des Helden, können Sie auf dasselbe Menü der anderen Helden in Ihrer Gruppe wechseln und mit den Pfeilen in der rechten oberen Ecke des Menüs können Sie dieses in einen anderen Bildschirmbereich verschieben. Die X-Taste schließt das Menü.



Im oberen Teil des Menüs finden Sie folgende Informationen:

Abkürzung	Bedeutung
LP	Die aktuellen Lebenspunkte des Helden. Die Länge des Röhrchens wird bestimmt durch die Konstitution (maximale Lebenspunktzahl). Die aktuellen Lebenspunkte können durch Verwundungen im Kampf, Krankheiten oder Vergiftungen verringert werden und durch Schlaf, Nahrungsaufnahme, Magie oder besondere Tränke wieder erhöht werden.
ZP	Die aktuellen Zauberpunkte des Helden (nur relevant für Mönch und Zauberkundige). Die Länge des Röhrchens wird bestimmt durch die Willenskraft (maximale Zauberpunktzahl). Die aktuellen Zauberpunkte werden benötigt, um Zaubersprüche zu sprechen. Sie können durch Schlaf oder Nahrungsaufnahme wieder zurückgewonnen werden.
HU	Der Hunger des Helden. Je leerer dieses Röhrchen ist, desto hungriger ist der Held. Wenn es ganz leer ist, sollte er wieder Nahrung zu sich nehmen. Dadurch wird das Röhrchen wieder gefüllt.
ESS	Der Vorrat an Mahlzeiten.
DU	Der Durst des Helden. Je leerer dieses Röhrchen ist, desto durstiger ist der Held. Wenn es ganz leer ist, sollte er wieder Nahrung zu sich nehmen. Dadurch wird das Röhrchen wieder gefüllt.
TRINK	Der Wasservorrat (in Portionen).

Abkürzung	Bedeutung
MÜ	Die Müdigkeit des Helden. Je leerer dieses Röhrchen ist, desto müder ist der Held. Wenn es ganz leer ist, sollte der Held sich schlafen legen.
GOLD	Der Goldvorrat des Helden. Angegeben in Goldmünzen/ Silberlinge. Dabei entsprechen 20 Silberlinge einer Goldmünze.
AKT ERF	Der aktuelle Erfahrungspunktwert des Helden. Der Held erhält Erfahrungspunkte für gefundenes Gold, besiegte Gegner, vor allem aber für gelöste Rätsel.
NÄCHSTE ERH	Erfahrungspunktwert der benötigt wird, damit der Held das nächste Mal seine Attribute erhöhen darf (dieses ist im Anschnitt 2 näher beschrieben).

Nahrung, Wasser und Goldmünzen des Helden nehmen auch Platz in dessen Taschen ein und werden im Inhaltsverzeichnis der Taschen dargestellt. (Dabei nehmen 100 Goldmünzen, 2 Portionen Essen und 2 Portionen Wasser jeweils ein Feld ein).





Im unteren Teil des Persönlichen Status Menüs werden die aktuellen Attribute des Helden angezeigt. Dabei stehen die Abkürzungen für folgende Attribute (diese sind unter Abschnitt 2 näher erläutert):

Abkürzung	Bedeutung
GES	Geschicklichkeit
STÄR	Stärke
WID	Widerstandskraft
KONS	Konstitution
ATT	Attacke (Trefferwahrscheinlichkeit)
PAR	Parade (Wahrscheinlichkeit), einen gegnerischen Schlag zu parieren
INT	Intelligenz
AUS	Ausstrahlung
WEIS	Weisheit
WILL	Willenskraft (nur für Mönch und Zauberkundige relevant)

In dem rechten Teil des unteren Bereiches wird Ihnen angezeigt, wenn Ihr Held eine Krankheit oder eine Vergiftung hat. Diese wirken sich über längere Zeit auf die Lebenspunkte und evtl. auch auf andere Attribute des Helden aus und können durch besondere Tränke, bspw. Gegengifte, oder von bestimmten Personen im Spiel geheilt werden.

DER INHALT DER TASCHEN DER HELDEN

Auch der Inhalt der Taschen des aktiven Helden kann über das entsprechende Tastaturkürzel oder durch einen Klick auf das entsprechende Symbol nach Klick auf den entsprechenden Helden geöffnet werden.



Die aktuelle Ausrüstung des Abenteurers

Die Tragkraft eines Helden (Menge der angezeigten Felder, die mit Ausrüstungsgegenständen belegt werden können), hängt ab von seiner Stärke (je mehr Stärke der Held hat, um so mehr Felder stehen ihm zu Verfügung).

Eine besondere Bedeutung haben die Objekte Essen, Trinken, Gold und Pfeile. Diese werden oben im Kopf des Menüs angezeigt und nehmen eine bestimmte Menge Platz unten in den Feldern ein. Dies sind 1 Feld pro angefangene:

- 100 Goldmünzen
- 2 Mahlzeiten (Essen)
- 2 Portionen Wasser (Trinken)
- 20 Pfeile

Diese Objekte verteilen sich automatisch in den freien Feldern. Wenn man eines dieser Objekte anklickt und nimmt, kann man in einem kleinen Fenster eingeben, wieviel von dem Objekt man nehmen möchte. Wenn man ein anderes Objekt auf den Platz von Gold, Essen, Trinken oder Pfeilen ablegen möchte, weichen diese automatisch zur Seite, sofern noch Platz ist (noch andere Felder frei sind).

Die momentan getragene Rüstung sowie die momentan getragene Waffe werden ebenfalls hier angezeigt. Sie können im Kampf-Menü gewechselt werden. Die momentan getragene Rüstung kann nicht abgelegt werden. Sie muß vorher im Kampf-Menü gegen eine andere aktuelle Waffe ersetzt werden.

Das Untersuchen von Objekten ist sehr sinnvoll und bringt oft hilfreiche Erkenntnisse. Allerdings hängt die Qualität dieser Erkenntnisse von der Intelligenz und der Weisheit des untersuchenden Helden ab.

DIE DIALOGE MIT ANDEREN PERSONEN

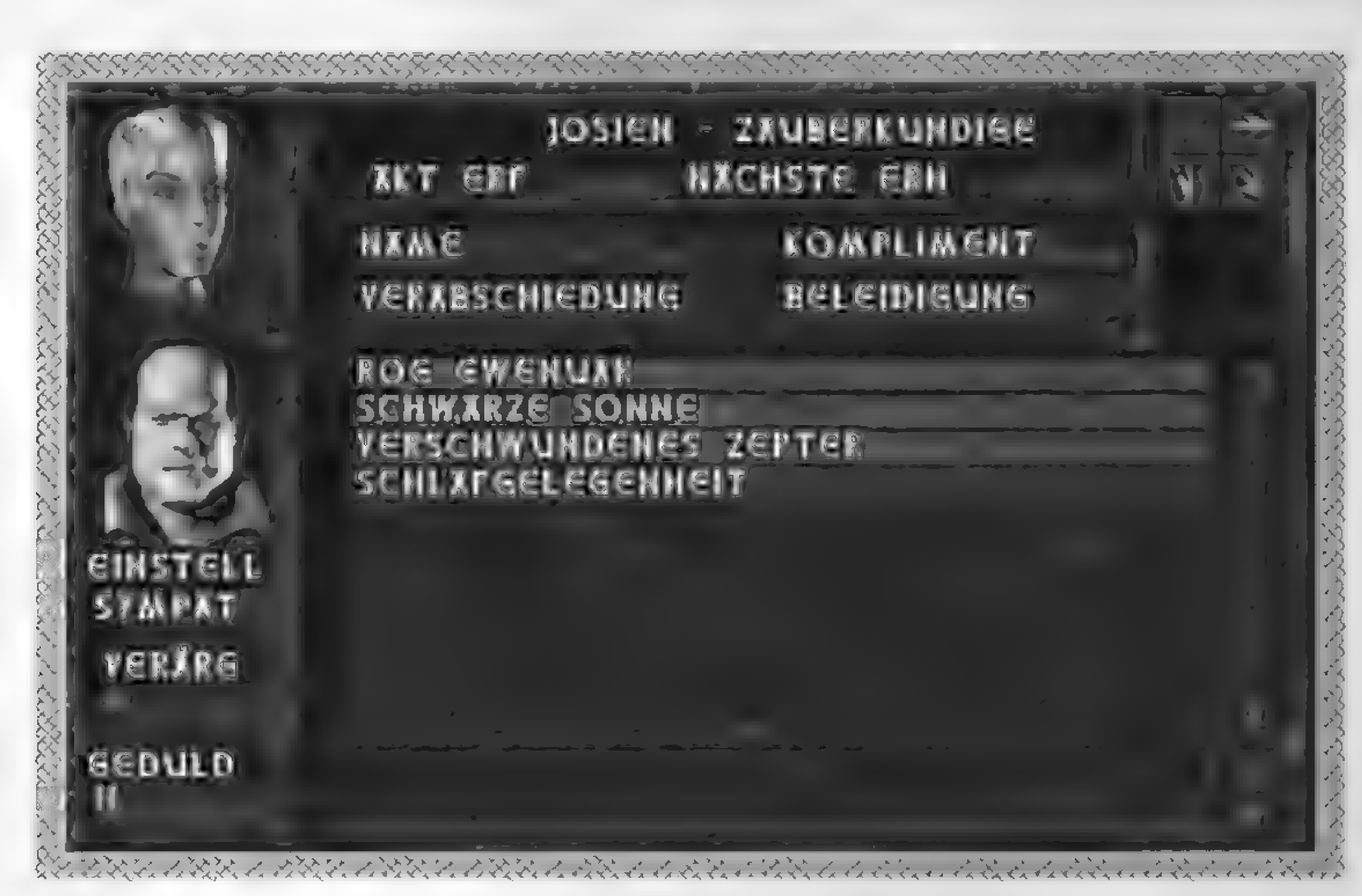
Ein Dialog kann gestartet werden, indem Sie nach einem Klick auf eine andere Person auf das Symbol für Sprechen klicken. Natürlich kann es auch passieren, daß andere Personen im Spiel Ihre Helden ansprechen.
Bei dem Start eines Dialogs öffnet sich das Dialog-Fenster.

Unter dem Portrait des Helden, der den Dialog führt (im Beispiel auf der nächsten Seite die Zauberkundige), erhalten Sie einige Informationen über den Gesprächspartner. Diese haben einen eigenen Charakter und auch ein Gedächtnis. Ihr Verhalten gegenüber Ihren Helden wird durch die Aktionen Ihrer Helden beeinflußt.

Einstellung

Die Einstellung einer Person gegenüber Ihrem Helden zeigt Ihnen, ob die Person Ihren Held mag. Die Einstellung wird bei der ersten Begegnung anhand bestimmter Wahrscheinlichkeiten und anhand der Ausstrahlung Ihres Helden ermittelt. Hier gibt es vier Stufen, die sich dann im Verlauf des Spiels je nach dem Verhalten Ihres Helden verbessern oder verschlechtern können. Eine Beleidigung wird den Gesprächspartner selten erfreuen, ein schönes Geschenk oder ein hilfsbereiter Dienst schon eher. Die Stufen sind:

Stufe	Bedeutung
Feind	Die Person kann Ihren Helden nicht leiden und wird ihn möglicherweise sofort angreifen, wenn er ihn sieht oder bei dem nächsten Versuch, einen Dialog zu starten, evtl. gar nicht erst mit ihm sprechen. Auf jeden Fall wird er dem Helden nicht freiwillig helfen.
Unsympathisch	Die Person ist nicht gerade begeistert von Ihrem Helden, ist aber auch nicht feindlich. Sie kann ihn einfach nicht so sehr gut riechen. Große Dinge sollten Sie immer noch nicht von diesem Gesprächspartner erwarten, aber meist wird er zumindest ein wenig mit Ihrem Helden plaudern und ihn nicht einfach so angreifen.
Sympathisch	Dieser Gesprächspartner kann Ihren Helden gut leiden. Er erzählt ihm Dinge, die er anderen Gesprächspartnern verschweigen würde und ist Ihrem Helden vielleicht sogar behilflich.
Freund	Ihr Held hat es geschafft, sich diese Person zum Freund zu machen. Dieser Gesprächspartner wird Ihrem Helden viel verraten und Ihnen helfen.



Das Dialog-Fenster

Verärgerung

Die Verärgerung wird symbolisiert durch die Anzahl der Punkte unter dem abgekürzten Wort VERÄRG im obigen Fenster. Sie ist ein Maß dafür, wie wütend Ihre Helden einen Gesprächspartner (beispielsweise durch Beleidigungen oder andere Aktionen wie Diebstahl oder ähnliches) gemacht haben.

Normalerweise ist eine Person, wenn Sie ihren Helden zum ersten Mal begegnet nicht verärgert. Wenn die Verärgerung einen sehr hohen Wert erreicht (5 Punkte, bei besonders reizbaren Leuten möglicherweise auch schon früher), wird sich die Person das Verhalten Ihrer Helden nicht länger gefallen lassen und etwas unternehmen. Sie kann das Gespräch beenden, Alarm geben oder im schlimmsten Fall sogar Ihre Helden angreifen.

Die Verärgerung hat im übrigen zunächst keinen Einfluß auf die Einstellung, es sei denn sie haben den Gesprächspartner so zur Weißglut getrieben, daß er Sanktionen ergriffen hat. Dann kann sich die Einstellung natürlich verschlechtern.

Geduld

Die Personen, die Ihre Helden in Arcatera treffen können, haben nicht unbegrenzt Lust und Zeit, sich mit Ihren Helden zu unterhalten.
Die Bereitschaft, weitere Auskünfte zu geben, wird durch die Geduld dargestellt. Für jeden Punkt unter dem Wort Geduld in dem Dialog Fenster ist die Person bereit, eine Antwort nach einer Frage auf ein bestimmtes Thema zu geben. Wenn alle Punkte verbraucht sind, hat sie einfach keine Geduld mehr und beendet das Gespräch.

Die meisten Personen geben Ihren Helden aber noch einen Tipp, was sie tun können, damit die Person wieder gesprächsbereiter ist. Ein Geschenk oder eine kleine Aufgabe, die sie für den Gesprächspartner erfüllen, kann da Wunder wirken. Die Aufgaben, die Personen Ihren Helden stellen, werden in Ihrem automatischen Notizbuch in einer bestimmten Rubrik festgehalten. Darüber hinaus nimmt die Geduld einer Person nach einer bestimmten Zeit von selber wieder zu, wenn die Person wieder Lust bekommt, mit Ihnen zu plaudern.

Je besser die Einstellung einer Person gegenüber Ihrer Gruppe zu Gesprächsbeginn ist, um so mehr Geduld wird die Person im Gespräch aufbringen.

Dialog

Ihre Helden können einen Gesprächspartner im Dialog beleidigen oder ihm ein Kompliment machen. Komplimente können seine Einstellung verbessern, seine Verärgerung senken oder die Geduld des Gesprächspartners erhöhen. Beleidigungen erreichen meist das Gegenteil. Sehr weise Helden können die besten Komplimente machen.

Sie können den Gesprächspartner auch nach seinem Namen fragen und den Dialog jederzeit beenden, indem sie auf Verabschiedung oder das X in der rechten oberen Ecke des Fensters klicken. Aber wenn der Gesprächspartner Ihrer Helden Ihnen vorher eine Frage gestellt hat und sie nicht Antworten, wird er nach dem Motto: „Keine Antwort ist auch eine Antwort“ die für Ihre Helden ungünstigste Alternative annehmen.

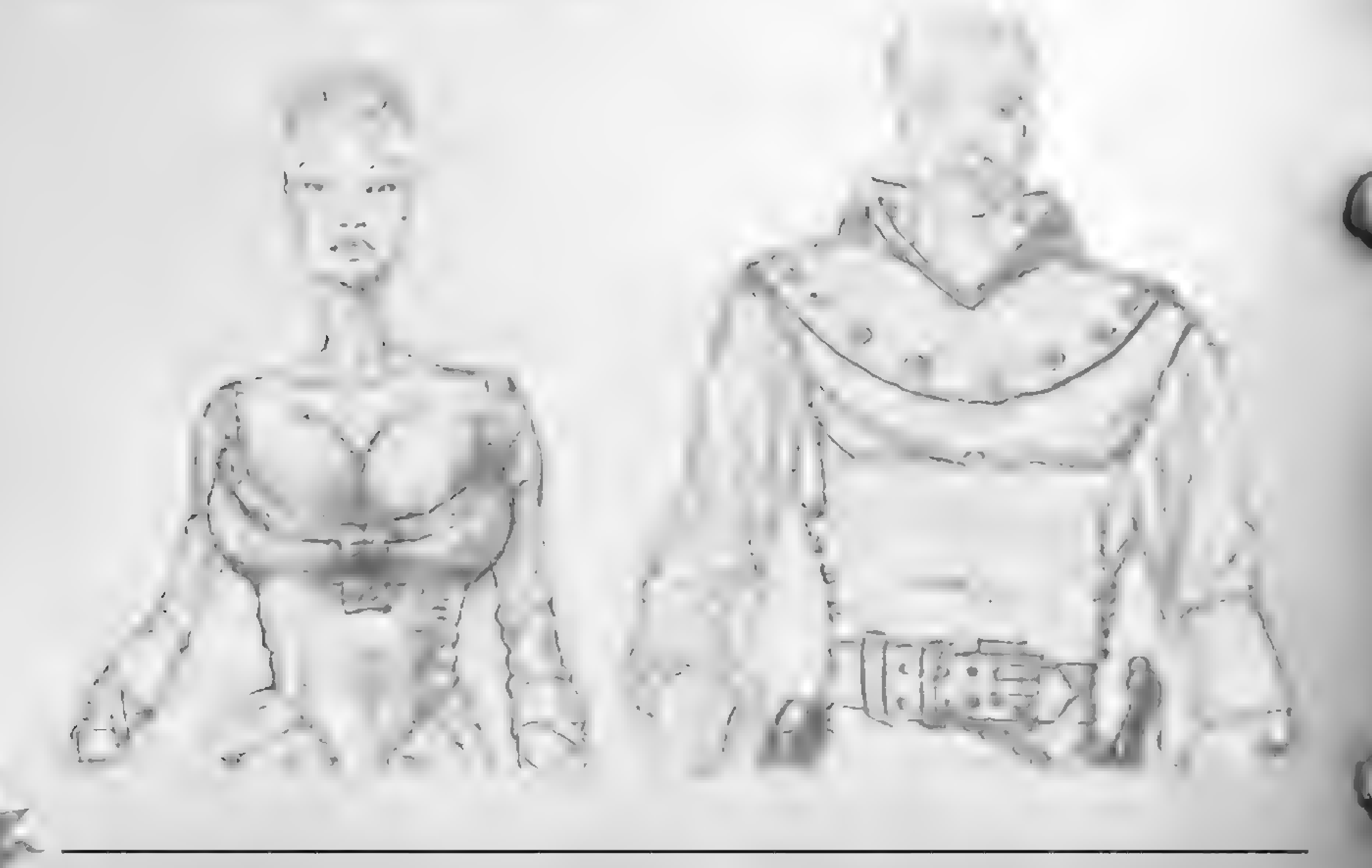
In dem großen Feld im Dialog-Menü werden Ihnen Themen angeboten, nach denen Sie den Gesprächspartner fragen können. Die Themen sind nach Wichtigkeit sortiert. Dabei gibt es folgende Abstufungen:

Stufe	Bedeutung
Hell unterlegt	Thema ist bedeutsam für die Lösung der Hauptaufgaben des Spiels: dies sind Themen, die für die Lösung des Spiels unmittelbar wichtig sind. Im obigen Beispiel sind dies beispielsweise die Themen „Rog Gwenuar“, „Schwarze Sonne“ und „Verschwundenes Zepter“.
Dunkel unterlegt	Andere wichtige Informationen: Dies sind Themen, die für die Lösung des Spiels nicht unmittelbar wichtig sind, abe schon von hoher Bedeutung für Ihre Helden wie beispielsweise „Schlafgelegenheit“, „Geld verdienen“ etc.
Nicht unterlegt	Weniger Wichtige Informationen: Dies sind Themen, die weniger relevant sind, Ihnen aber unter Umständen etwas mehr über den Gesprächspartner Ihrer Helden oder Unterhaltsames und Interessantes aus der Welt von Arcatera verraten.

Die Antworten, die Ihnen ein Gesprächspartner auf Ihre Fragen nach bestimmten Themen gibt, hängen unter anderem von dessen Einstellung gegenüber Ihren Helden ab. Es lohnt sich also dieselben Themen nochmal anzusprechen, nachdem Sie die Einstellung des Gegenübers verbessert haben. Alle Antworten werden in Ihrem automatischen Notizbuch festgehalten und können dort jederzeit nach verschiedenen Kriterien geordnet wieder abgerufen werden.

Themen, die erschöpfend besprochen wurden, werden aus der Liste gelöscht. Bleibt ein Thema weiter in der Liste, nachdem es angesprochen wurde, bedeutet dies, dass der Gesprächspartner noch mehr Informationen zu dem Thema geben kann. Teilweise erhalten Ihre Helden durch die Antwort eines Gesprächspartners auch neue Themen, diese werden dann durch einen kleinen Pfeil vor dem Thema markiert.

Bei einem Gespräch mit einer Person werden Ihnen immer nur Themen angeboten, die Ihre Helden bereits kennen und auf die der Gesprächspartner etwas antworten kann. Es lohnt sich daher auch Personen, mit denen Sie schon gesprochen haben, nochmal anzusprechen, wenn Sie neue Informationen (neue Themen) bekommen haben.



DAS AUTOMATISCHE NOTIZBUCH

Das Automatische Notizbuch kann über das Tastaturkürzel „N“ oder durch einen Klick auf das entsprechende Symbol in der Menüleiste geöffnet werden.



Das Automatische Notizbuch

Hier können Sie alle Informationen (Antworten von anderen Personen), die Sie bisher erhalten haben, nochmal abrufen. Die Informationen sind nach verschiedenen Kategorien geordnet, die Sie über die Tasten in der obersten Zeile des Notizbuches anwählen können. Die Tasten haben folgende Bedeutung:

Taste	Bedeutung
AUFG 1	Wenn Sie diese Taste anwählen, werden alle Informationen, die zur Lösung der Hauptaufgabe 1 – dem Ausschalten der Schwarzen Sonne – wichtig sind, angezeigt

Taste	Bedeutung
AUFG 2	Informationen, die wichtig sind zur Lösung der Hauptaufgabe 2 – dem Ausschalten von Rog Gwenuar.
AUFG 3	Informationen, die wichtig sind zur Lösung der Hauptaufgabe 3 – der Klärung des Verbleibes des Zepters des Prinzen von Senora.
UNTER	Alle Unteraufgaben. Diese werden von anderen Personen in einem Dialog an die Helden herangetragen, wenn der Gesprächspartner keine Geduld mehr hat.
WICHT	Andere wichtige Informationen: dies sind Informationen zu Themen, die für die Lösung des Spiels nicht unmittelbar wichtig sind, aber schon von hoher Bedeutung für Ihre Helden wie beispielsweise „Schlafgelegenheit“, „Geld verdienen“ etc.
PERS	Alle Informationen, die die Helden bisher erhalten haben, geordnet nach Personen.
ALLE	Alle Informationen, die die Helden bisher erhalten haben, geordnet nach Themen.
STATUS	Über diese Taste kann ein spezieller Bildschirm zum Spielstatus abgerufen werden. Er informiert über den bisherigen Lösungsstand der Hauptaufgaben, über die erreichten Erfahrungspunktzahlen und enthält noch einige andere interessante statistische Informationen, wie die Anzahl der gewonnenen Freunde, die Anzahl der besiegten Feinde etc.

Die Hauptaufgaben erhalten Ihre Helden in der Einleitung zum Spiel von dem alten, weisen Druiden Woolenar.

Innerhalb jeder der oben beschriebenen Kategorien, sind die Informationen dann nach den Themen und den Personen, die die Information gegeben haben, geordnet. Zu jeder einzelnen Antwort einer Person erhalten Sie im Übersichtsbildschirm zunächst eine kurze Zusammenfassung. Wenn Sie die Zusammenfassung anklicken, können Sie die Antwort der Person nochmal in voller Länge hören.



Das Automatische Notizbuch

DER HANDEL

Sie können mit einer Person handeln, indem Sie nach einem Klick auf die Person auf das entsprechende Symbol klicken. Manche Personen bieten einen Handel auch aus dem Dialog heraus an. Aber seien Sie gewarnt! Wenn Sie mit Ihren Helden einen Händler zu sehr verärgern, kann es passieren, daß er Ihrer Gruppe nichts mehr verkaufen will. Wenn Sie einen Handel beginnen, gelangen sie in das Handels-Menü.



Das Handels-Menü

Auf der linken Seite des Bildschirmes sehen Sie das Warenangebot des Händlers und dessen Vorräte. Auf der rechten Seite des Bildschirmes sehen Sie die eigene Ausrüstung des handelnden Helden.

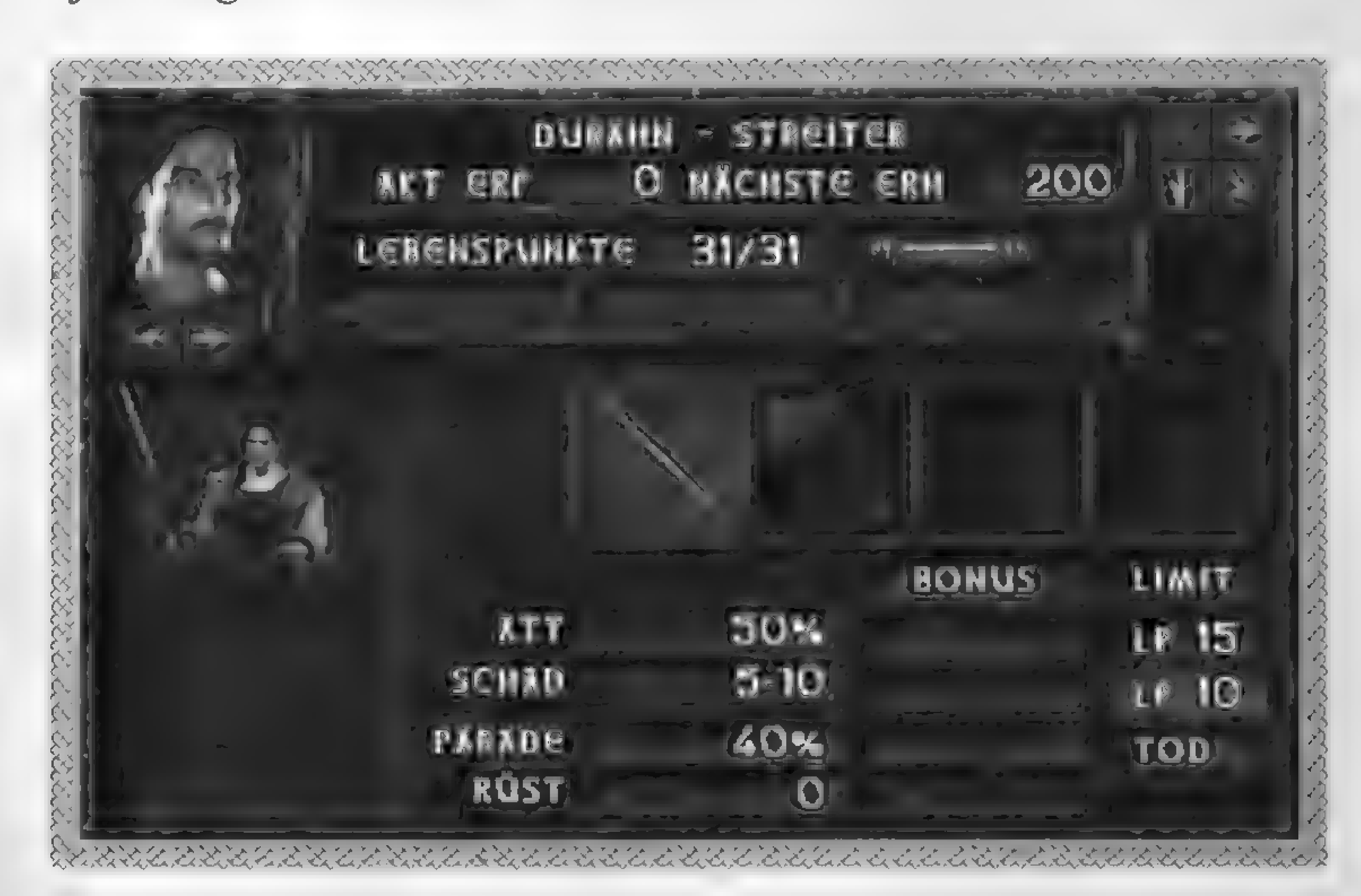
Durch einen Klick auf den Knopf mit dem Pfeil nach rechts können Sie den jeweiligen Gegenstand von dem Händler zu dem daneben angegebenen Kaufpreis kaufen (sofern Sie genug Geld und Platz in Ihren Taschen haben). Die Kaufpreise sind in Goldmünzen und Silberlingen angegeben, wobei 1 Goldmünze soviel Wert ist wie 20 Silberlinge.

Durch einen Klick auf den Knopf mit dem Pfeil nach links können Sie einen Gegenstand zu dem daneben angegebenen Preis an den Händler verkaufen.

In der unteren Zeile des Menüs können Sie die Entwicklung Ihres Vermögens und der gehandelten Summen betrachten.

DAS KAMPF-MENÜ

Das Kampf-Menü kann über das Tastaturkürzel „K“ oder durch einen Klick auf den aktiven Helden und einen anschließenden Klick auf das entsprechende Symbol geöffnet werden.



Das Kampf-Menü

Im oberen Teil des Menüs werden die aktuellen Lebenspunkte des Helden angezeigt. Darunter wird die aktuell getragene Waffe, Rüstung und Schild genannt. Diese werden auch grafisch in dem Bild im linken Bereich des Fensters dargestellt, das den Helden mit seiner aktuellen Rüstung und Bewaffnung zeigt.

Die Rüstung oder die Waffe kann gewechselt werden, indem Sie eine andere Waffe aus Ihrer Ausrüstungen nehmen und mit dieser Waffe auf das Bild des Helden im Kampf-Menü klicken.

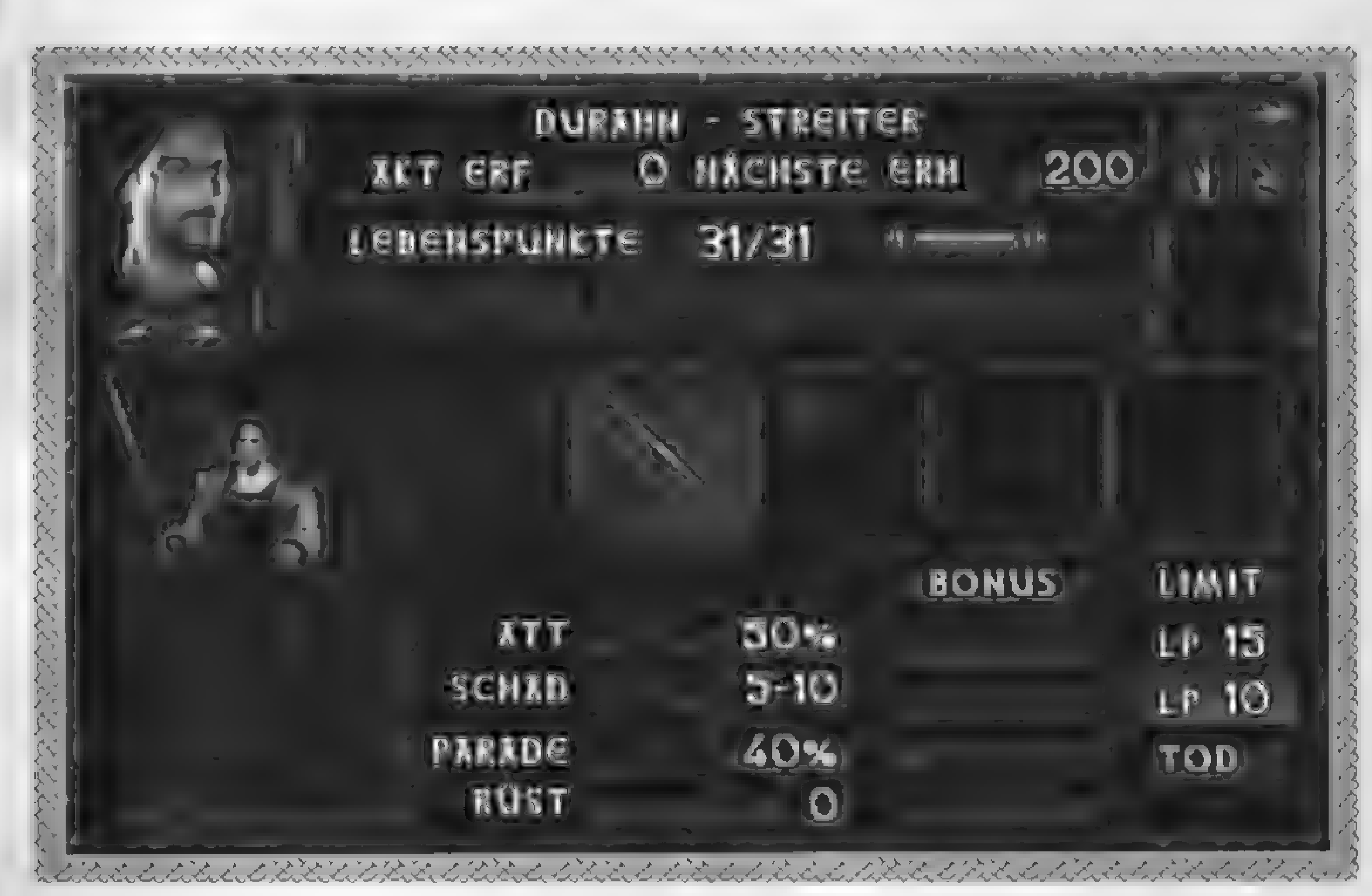
Sie können die Waffen außerdem in eines der 4 Felder rechts daneben legen und dann durch einen Klick anwählen. Die aktuelle Waffe wird in diesen Feldern hell unterlegt dargestellt. Diese 4 Felder werden auch im Kampf bei einem Klick auf den aktiven Helden angeboten, um einen schnelleren Waffenwechsel ohne das Kampf-Menü zu ermöglichen.

Abkürzung	Bedeutung
ATT	Attacke: Die Wahrscheinlichkeit, mit der Ihr Held einen Gegner im Kampf treffen kann.
SCHAD	Schaden: Der Schaden, den Ihr Held seinem Gegner bei einem Treffer im Kampf zufügt. Der Schaden wird um den Rüstschutz des Gegners vermindert und dann von seinen Lebenspunkten abgezogen.
PARADE	Parade: Die Wahrscheinlichkeit, mit der Ihr Held den Treffer eines Gegners parieren kann, um Schaden abzuwenden.
RÜST	Rüstschutz: Der Rüstschutz vermindert den Schaden bei einem Treffer des Gegners, der nicht pariert werden konnte. Der restliche Schaden vermindert die Lebensenergie.

Diese Werte werden durch die Wahl verschiedener Rüstungen und Waffen beeinflußt. Sie sollten daher auf jeden Fall verschiedene Waffen und Rüstungen für einen Helden ausprobieren und dabei diese Werte beobachten.

Rechts neben den Werten werden die Waffen angezeigt, die der jeweilige Held besonders gut benutzen kann (auf die er einen Bonus hat).

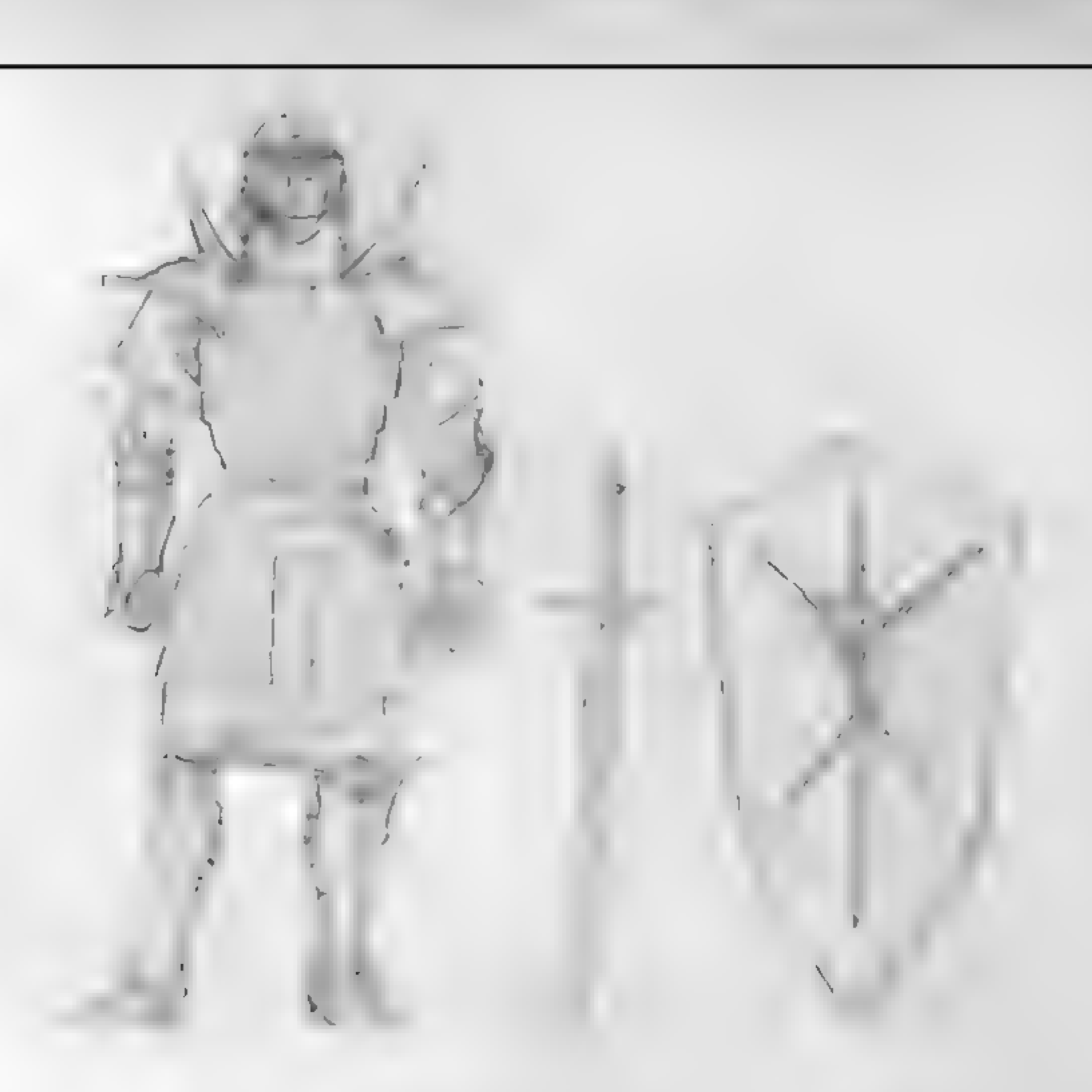
Ganz rechts können Sie einstellen, wie lange Ihr Held weiterkämpft bevor er flieht. Wenn Sie hier beispielsweise „LP 15“ anwählen, kämpft der Held solange, bis er durch einen Treffer unter die 15 Lebenspunkte rutscht. Wählen Sie „Tod“, so kämpft Ihr Held bis zum Tod.



Das Kampf-Menü

Im folgenden finden Sie eine kurze Übersicht, welcher Held welche Waffen und Rüstungen tragen kann:

Held	Waffen	Rüstungen
Abenteuer	• kann alle Waffen benutzen	• kann alle Rüstungen und auch Schilde tragen
Dieb	• benutzt nur leichte Waffen (Dolch, Kurzschwert, Schwert) und den Bogen als Fernwaffe • auf Dolche und Bogen hat er besondere Boni	• benutzt nur leichte Rüstungen (bspw. feste Kleidung, Lederrüstung) • alles andere beeinträchtigt seine Geschicklichkeit (bspw. beim Stehlen)
Mönch	• benutzt nur stumpfe Waffen (Streitkolben, Keulen etc.), um unnötiges Blutvergießen zu vermeiden	• er trägt nur spezielle Mönchsgewänder, die seinen Glauben zur Lehre des Chaos auch nach außen hin sichtbar machen • Rüstungen lehnt er ab
Zauber-kundige	• benutzt nur Dolch und Kurzschwert • an anderen Waffen hat sie kein Interesse • ihre Waffe ist die Magie	• sie trägt natürlich nur Kleidung für eine Frau • normale Rüstungen lehnt sie ab und bedient sich lieber magischer Schutz-rüstungen



DER KAMPF

Der Kampf kann gestartet werden durch einen Klick auf die Person, die Sie angreifen wollen und einen Klick auf das entsprechende Symbol. Es steht Ihnen frei, mit Ihren Helden jede Person anzugreifen, der Sie begegnen – was aber evtl. nicht sehr vorteilhaft für den Spielverlauf sein kann. Zudem haben andere Personen die unangenehme Angewohnheit, sich zu wehren und können in der Stadt auch die Stadtwache hinzurufen. Schnell haben sie auf diese Weise einen dreiwöchigen Urlaub im Kerker von Senora gewonnen.

Der Gesundheitszustand Ihrer Helden (Lebenspunkte) wird Ihnen dabei unter dem Portrait des Helden in der Menüleiste (rotes Röhrchen) angezeigt. Wenn der Held keine Lebenspunkte mehr hat, stirbt er. Die Zauberpunkte des Helden (nur Mönch und Zauberkundige) werden darunter angezeigt (lila Röhrchen).

Der Kampf kann jederzeit über einen Druck auf die Leertaste unterbrochen werden, damit Sie ihren Helden in Ruhe neue Anweisungen geben können.

Sie können den aktiven Helden (wie üblich) wechseln, indem Sie diesen in der Location oder dessen Portrait in der Menüleiste anklicken.

Nachdem Sie einen Gegner angeklickt haben, können Sie dem aktiven Helden folgende Anweisungen geben:

Symbol	Bedeutung
	Angriff des Gegners: Ihr Held stürmt auf den Gegner zu und wird diesen angreifen.
	Angriff des Gegners mit Fernwaffe: Sofern die aktuelle Waffe des Helden der Bogen ist, wird dieser sich nicht auf den Gegner zu bewegen, sondern von seiner aktuellen Position aus den Gegner mit dem Bogen angreifen.
versch.	Sofern der aktuelle Held der Mönch oder die Zauberkundige sind und diese als aktuellen Spruch einen Kampfzauber ausgewählt haben, können Sie nach einem Klick auf den Gegner durch einen Klick auf das entsprechende Symbol einen Kampfzauber auf den Gegner sprechen.

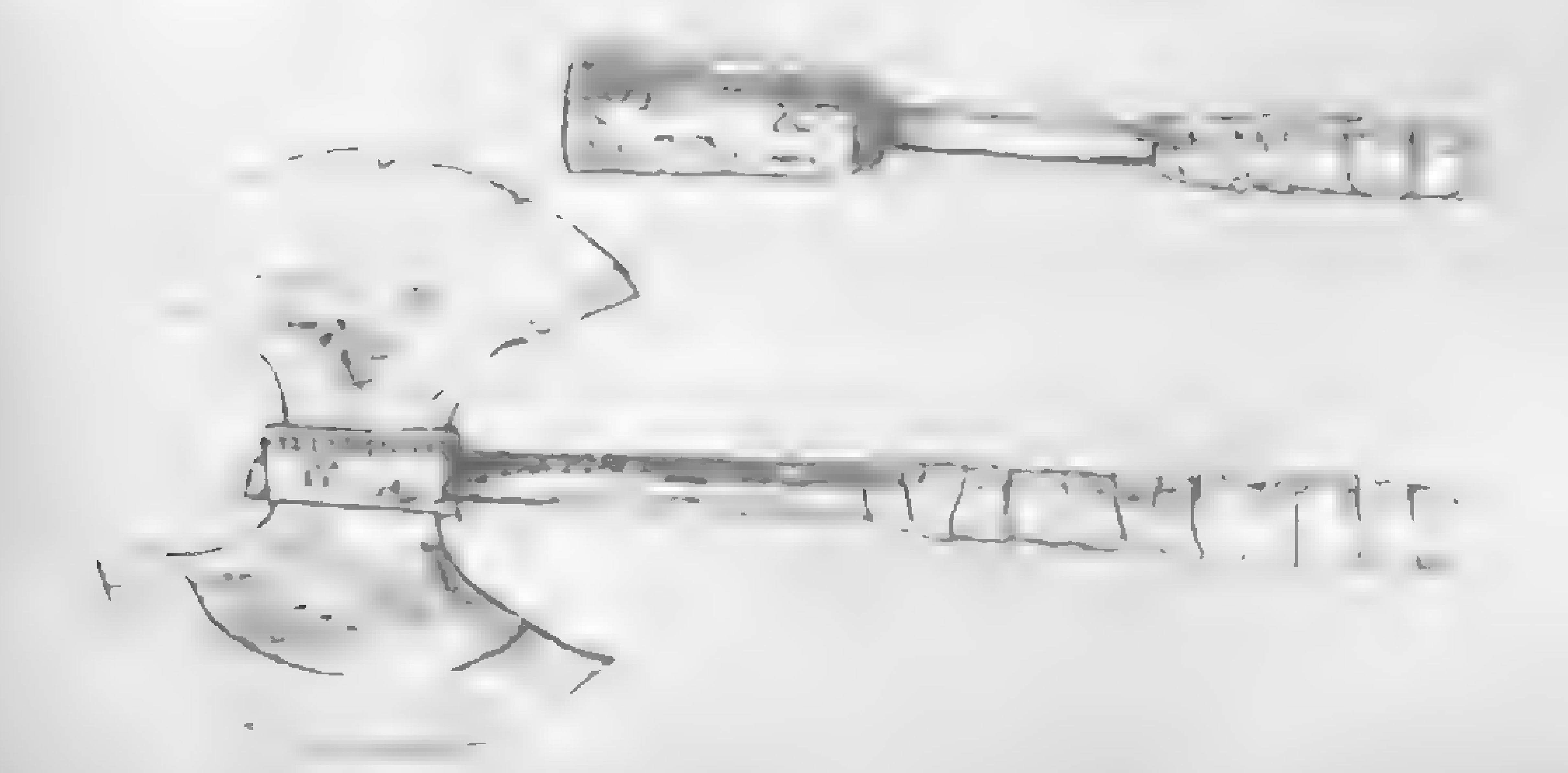
Sie können Ihrem Helden außerdem durch einen Klick irgendwo in die Location die Anweisung geben, sich dorthin zu bewegen und dort stehen zu bleiben. Er wird dann nur angreifen und sich verteidigen, wenn sich Feinde nähern.

Durch das Auslösen des Verlassens der Location (Klick, wenn der Mauszeiger sich zu einem Pfeil verwandelt hat), geben sie dem aktuellen Helden die Anweisung, zu fliehen.

In der Menüleiste finden Sie außerdem folgende zwei Symbole, die nur im Kampf von Bedeutung sind:

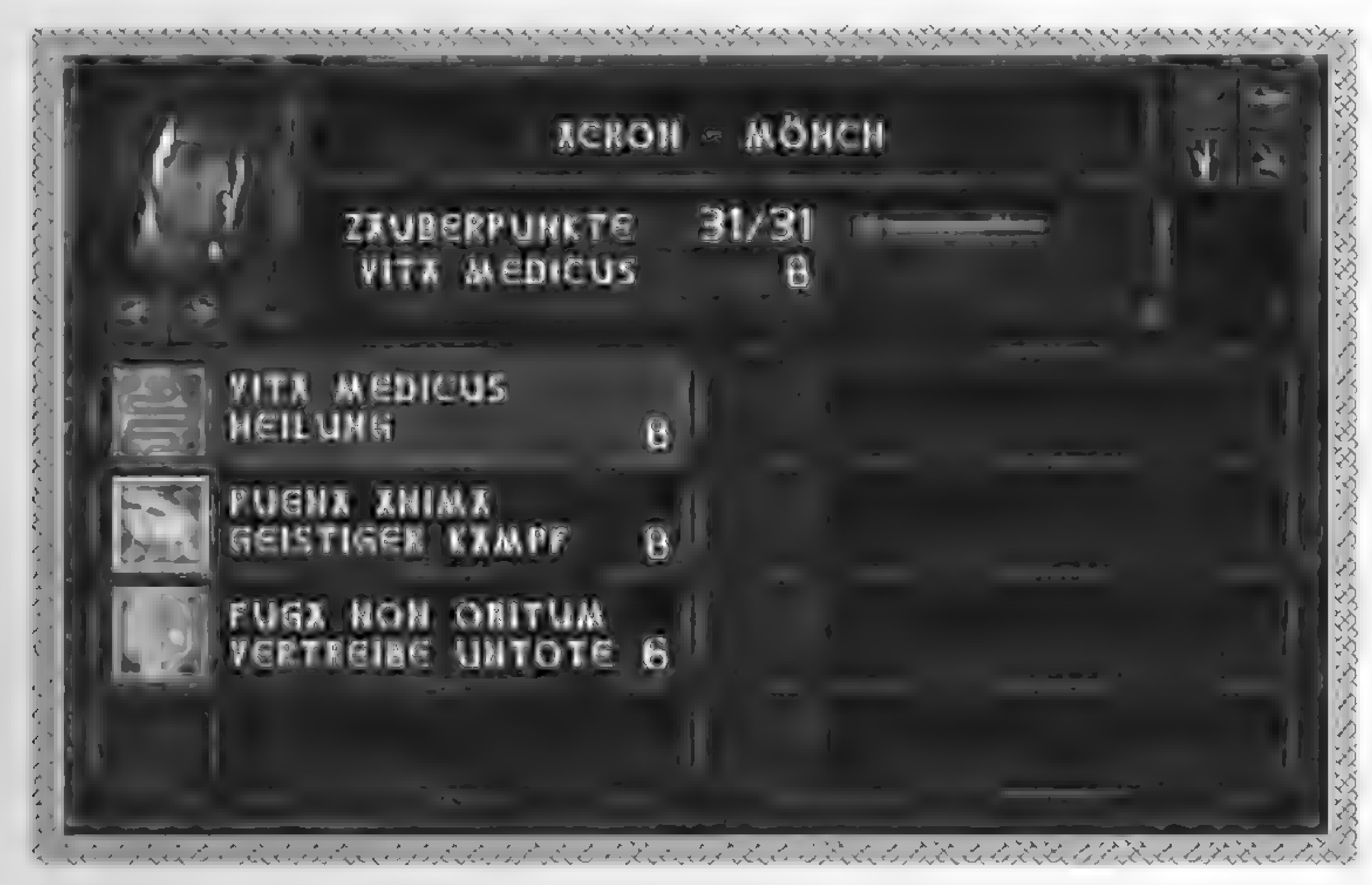
Symbol	Bedeutung
	Fliehen der gesamten Gruppe: Durch einen Klick auf dieses Symbol flieht Ihre gesamte Heldengruppe augenblicklich, natürlich kann es passieren, daß die Gegner die Helden verfolgen.
	Aufgeben der gesamten Gruppe: Durch einen Klick auf dieses Symbol ergibt sich Ihre gesamte Heldengruppe. Allerdings kann die Reaktion der Gegner darauf sehr unterschiedlich sein: evtl. kämpfen diese gnadenlos weiter oder plündern die Helden aus, evtl. drücken sie aber auch ein Auge zu und lassen die Helden gehen.

Die Waffen und Rüstungen Ihrer Helden können Sie, wie üblich, über das Kampf-Menü wechseln oder indem Sie den aktiven Helden in der Location anklicken. Darauf erscheinen die 4 Felder aus dem Kampf-Menü, in denen Sie ihre bevorzugten Waffen abgelegt haben und sie können durch einen Klick auf eine der Waffen eine auswählen und zur aktuellen Waffe machen.



DIE MAGIE

Das Magie-Menü eines Helden kann über das entsprechende Tastaturkürzel oder durch einen Klick auf den aktiven Helden und anschließend einen Klick auf das entsprechende Symbol geöffnet werden. Das Magie-Menü ist nur für den Mönch und die Zauberkundige verfügbar (da nur diese beiden über magische Fähigkeiten verfügen).



Das Magie-Menü

Im Magie-Menü werden die verfügbaren Zaubersprüche des Helden angezeigt. Für jeden Zauberspruch werden der Name des Zauberspruches, eine Kurzbeschreibung und die Anzahl der benötigten Zauberpunkte, die beim Sprechen des Spruches verbraucht werden, angezeigt.

Durch einen Klick auf einen Spruch kann man diesen auswählen und zum aktiven Zauberspruch machen. Er wird anschließend hell unterlegt dargestellt. Der aktuelle Zauberspruch wird auch nochmal im Kopf des Magie-Menüs angezeigt. Außerdem werden dort die aktuelle Menge der



Zauberpunkte angezeigt über die der Held momentan verfügt und wie oft er den ausgewählten Spruch mit dieser Menge von Zauberpunkten sprechen kann.

Ist der aktive Zauberspruch ein globaler Spruch (das heißt, er ist nicht auf eine Person oder ein Objekt zu richten, wie beispielsweise „Geheimgang suchen"), so erscheint das Symbol des Spruches als zusätzliches Objekt, nachdem man diesen als aktiven Spruch im Magie-Menü ausgewählt hat. Man kann anschließend auf das Symbol des Spruches klicken, um diesen zu sprechen.

Ist der ausgewählte Spruch auf ein Objekt bezogen (bspw. Öffnen von Türen), so wird er bei einem Klick auf ein Objekt, auf das der Spruch angewendet werden kann, angeboten.

Ist der ausgewählte Spruch auf eine Person bezogen (bspw. ein Heilzauber), so wird er bei einem Klick auf eine Person als zusätzliches Symbol für eine mögliche Aktion angeboten.

Ist der ausgewählte Spruch ein Kampfzauber (bspw. ein Feuerball), so wird er während des Kampfes bei einem Klick auf einen Gegner als zusätzliches Symbol für einen möglichen Angriff angeboten.

Jeder magiekundige Held (Mönch, Zauberkundige) startet zu Spielbeginn mit 3 Zaubersprüchen. Sofern er genügend Erfahrungspunkte sammelt und seine Attribute verbessern darf, kann er sich auch einen neuen Zauberspruch aussuchen. Besonders weise Helden können sich außerdem zusätzliche Zaubersprüche aussuchen.

Zaubersprüche des Mönchs

Der Mönch kann folgende Zaubersprüche beherrschen:

Symbol	Bedeutung
	Vita Medicus: Mit diesem Zauber kann der Mönch Wunden heilen, bei sich und jedem anderen Wesen.
	Sucidem Ativ: Das ist sozusagen der umgekehrte Vita Medicus. Entsprechend heilt er keine Wunden, sondern verursacht sie.
	Pugna Anima: Dieser Spruch ist praktisch ein Duell des Geistes. Er schwächt sowohl körperliche wie mentale Kampfkraft des Gegners, aber wenn er fehlschlägt, erleidet der Mönch selber Schaden.
	Ped'ex Plumbum: Dieser Spruch läßt die Füße des Bezauberten so schwer werden, daß er sich kaum noch bewegen kann. Dies hat natürlich auch Auswirkungen auf die Kampfwerte des Gegners.
	Attentus Major: Mit diesem Spruch können Sie die Geduld anderer Personen erhöhen, so daß sich diese länger mit Ihnen unterhalten.
	Fuga non Obitum: Dieser Spruch vertreibt jeden Untoten, Zombie oder Ghul, auf den er angewandt wird.

Symbol	Bedeutung
	Neca Flammae: Ein Zauber, der kleine Feuer erstickt.
	Pass Fluctum: Mit diesem Zauber können Sie Wasser scheinbar aus dem Nichts erschaffen, um damit den Durst Ihrer Helden zu löschen.
	Nonirata Animum: Dieser Spruch senkt die Verärgerung anderer Personen.
	Fuga Somnium: Dieser Zauber verringert die Müdigkeit eines Helden Ihrer Gruppe. Er erhält dadurch aber keine Lebenspunkte zurück.

Zaubersprüche der Zauberkundigen

Die Zauberkundige kann folgende Zaubersprüche beherrschen:

Symbol	Bedeutung
	Aper Omnia: Dieser Zauberspruch öffnet Türen und Truhen gewaltsam.
	Nex'a'du'Vita: Dieser Zauber suggeriert einem Charakter, sein Dasein aufzugeben. Er funktioniert jedoch nur bei einfachen Lebewesen, sogenannten niederem Leben, also alle Kreaturen bis zur Entwicklungsstufe eines Halbmenschen. Wenn der Zauber nicht gelingt, verdoppelten sich Lebenspunkte des Bezauberten!
	Corp' Debilita: Diese Formel schwächt den Körper des Gegners, gegebenenfalls bis zu seinem Tode.
	Menta Fluxus: Dieser Zauber ist ein mentaler Angriff, der starken Schaden beim Gegner verursacht. Er senkt dessen Lebenspunkte.
	Pugna Major: Durch diesen Zauber wird die Attacke und Parade eines Charakters verstärkt. Seine Wirkung ist zeitlich begrenzt.
	Pugna Minor: Die Umkehr von Pugna Major. Er senkt die Attacke und Paradewerte Ihres Gegners für eine gewisse Zeit.

Symbol	Bedeutung
	Rac Frector: Erschafft eine zusätzliche magische Schutzrüstung, die einige Zeit hält.
	Flammaculum: Der klassische Feuerball, der den Gegner in Flammen hüllt.
	Vide Viasecreta: Ein Spruch, mit dem sie im Wald nach verborgenen und geheimen Wegen suchen können. Diese werden Ihnen dann als weitere Möglichkeit, die Location zu wechseln, angezeigt.
	Mutantus Amicum: Mit dieser Formel können Sie die Einstellung eines Charakter von Feind oder unsympathisch auf sympathisch anheben.

DAS ÖFFNEN VON TÜREN UND KISTEN

Viele Türen in Arcatera stehen Ihren Helden sofort offen. Sie können diese nach einem Klick auf die Tür einfach über das Symbol für Benutzen öffnen.

Andere Türen sind aber auch verschlossen. Wenn diese angeklickt werden und dann das Symbol „Benutzen" geklickt wird, versucht der Held im Regelfall dort anzuklopfen.

Außerdem kann man versuchen, diese mit Gewalt aufzubrechen (Symbol „Gewaltsam Benutzen"). Ob dies gelingt hängt von der Stabilität der Tür und der Stärke des Helden ab, der versucht, die Tür aufzubrechen. So liegt dies naturgemäß dem Abenteurer besonders gut.

Die Zauberkundige kann versuchen, über einen besonderen Zauberspruch „Aper Omnia" die Tür zu öffnen. Dieser wird als Symbol bei einem Klick auf eine Tür mit angeboten, sofern „Aper Omnia" im Magie-Menü als aktiver Zauberspruch ausgewählt ist.

Der Dieb kann mit einem speziellen Diebeswerkzeug versuchen die Tür aufzubrechen. Das Diebeswerkzeug ist ein spezieller Gegenstand, den man finden und dann in seinen Taschen mit sich herumtragen kann. Wenn Sie eine Tür mit dem Diebeswerkzeug knacken wollen, müssen Sie dieses aus dem Inhalt der Taschen Ihres Helden nehmen und damit auf die zu öffnende Tür klicken. Wie gut dies dem Dieb gelingt, hängt stark von dessen Geschicklichkeit ab.

Natürlich gibt es auch besonders schwere Türen oder magisch verschlossene Türen, die sich unter keinen Umständen öffnen lassen.

DER DIEBSTAHL

Der Diebstahl ist eine besondere Fähigkeit des Diebes. Er kann versuchen, unbemerkt Objekte aus der Location einer anderen Person zu stehlen (Klick auf das Objekt und dann Klick auf das Symbol für Stehlen) oder einen Taschendiebstahl bei einer Person zu begehen (Klick auf die Person und dann Klick auf das Symbol für Stehlen).

Gelingt der Diebstahl, so kann der Dieb das Objekt unbemerkt entwenden, gelingt er nicht und er wird von der Person ertappt, reagiert diese natürlich meist wenig erfreut und wird evtl. die Wachen rufen oder sogar den stehlenden Helden attackieren.

DIE STADTTEILE UND STADTWACHEN

Die freie Stadt von Senora, in der dieses Abenteuer stattfindet, hat 3 Stadtteile: Osswarts, Westheim und Mittelstadt. Osswarts ist der heruntergekommenste Stadtteil, zu dem jeder Zutritt hat. Um nach Westheim oder Mittelstadt zu gelangen, benötigen Ihre Helden spezielle Papiere oder andere Nachweise, die von den Stadtwachen an den Toren kontrolliert werden.

Die Stadtwachen sind in Westheim und Mittelstadt außerdem ständig present, um über Recht und Ordnung zu wachen. Einige Ihrer Handlungen können Ihre Helden mit der Stadtwache in Konflikt bringen und damit unter Umständen als Wiederholungstäter auch in den Kerker.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, aus dem Kerker wieder zu entkommen. Die einfachste und die einzige, die hier verraten werden soll, ist das Zahlen des Bußgeldes. Damit Sie wissen, was Sie erwartet, hier ein Überblick über die Bußgelder. Wenn bei einem Vergehen „kein Bußgeld" angegeben ist, sind Sie sozusagen mit einer Verwarnung davongekommen.

Vergehen	1. Mal	2. Mal	3. Mal	4. Mal	5. Mal	6. Mal und öfter
keine Papiere	*kein Bußgeld*	*kein Bußgeld*	*25 Goldmünzen*	*50 Goldmünzen*	*100 Goldmünzen*	*100 Goldmünzen*
Verärgerung	*kein Bußgeld*	*kein Bußgeld*	*25 Goldmünzen*	*50 Goldmünzen*	*100 Goldmünzen*	*100 Gold münzen, Steckbrief*
Diebstahl	*kein Bußgeld*	*25 Goldmünzen*	*50 Goldmünzen*	*100 Goldmünzen*	*100 Goldmünzen, Steckbrief*	
Angriff	*kein Bußgeld*	*25 Goldmünzen*	*50 Goldmünzen*	*100 Goldmünzen*	*100 Goldmünzen, Steckbrief*	
Tötung	*2.500 Goldmünzen*	*5.000 Goldmünzen, Steckbrief*				

Ein Steckbrief hingegen ist eine ernste Sache: man hat Sie mit Erhalt eines solchen Steckbriefes praktisch aus der Stadt verwiesen. Sobald sie auffällig werden, wird man sie wieder in den Kerker werfen.

„Keine Papiere“ bezieht sich darauf, daß Ihre Helden in Mittelstadt oder Westheim aufgegriffen wurden, ohne eine Aufenthaltserlaubnis in Form eines Wohnnachweises, von Arbeitspapieren oder einem Lieferauftrag aufweisen zu können. Nur an Messe- und Markttagen darf jedermann auch ohne Papiere nach Westheim und Mittelstadt.

„Verärgerung“ wird Ihnen zur Last gelegt, wenn sie einen Bürger Senoras so lange verärgern oder beleidigen, bis er die Wachen ruft.

„Diebstahl“ wird bestraft, wenn man so dumm war, sich erwischen zu lassen. An bestimmten Plätzen ist der Diebstahl aufgrund der Anschauungen der Lehre des Chaos zur Messezeit erlaubt!

Von *„Angriff“* spricht die Wache, wenn Ihre Gruppe den ersten Streich im Kampf gegen einen aufrechten Bürger Senoras geführt hat und im nachfolgenden Kampf aufgegriffen wurde.

Von *„Tötung“* spricht man auch bei Menschenraub und natürlich, wenn Ihre Gruppe einen Gegner getötet hat, der Sie seinerseits nicht zuerst angegriffen hat.

Es zählt allerdings nicht als Angriff oder Tötung, wenn ihre Gruppe in einem Kampf nicht den ersten Streich geführt hat, denn Schuld hat nach Senoras Recht immer der, der anfängt zu kämpfen. Darum stehen die Stadtwachen auch immer dem Angegriffenen bei, wenn sie dazukommen. In Osswarts brauchen Sie sich übrigens keine Sorge um Vergehen oder Strafen machen: hier wird Ihnen die Stadtwache nicht begegnen.

DAS SPEICHERN UND LADEN VON SPIELSTÄNDEN

Speichern von Spielständen

Sie können Ihren aktuellen Spielstand jederzeit abspeichern. Den Bildschirm zum Abspeichern des Spielstandes erreichen Sie durch einen Klick auf das entsprechende Symbol in der Menüleiste oder über das Hauptmenü des Spiels.



Der Bildschirm zur Spielspeicherung

Der oberste Eintrag in diesem Bildschirm ist der schnellgespeicherte Spielstand (ist erläutert im nächsten Abschnitt). Die darunterliegenden Einträge können Sie mit Spielständen füllen. Klicken Sie dazu einfach einen Eintrag an und geben Sie den gewünschten Namen Ihres Spielstandes ein. Nachdem Sie den Eintrag mit der „ENTER"-Taste beendet haben, ist Ihr Spielstand gespeichert.

Damit Sie diesen leicht wiedererkennen können, sind folgende Angaben zur Kennzeichnung des Spielstandes festgehalten: Portraits und Namen der Helden in Ihrer Aktuellen Heldengruppe, Spielzeit, zu welcher der Spielstand abgespeichert wurde und natürlich der Name, den Sie dem Spielstand gegeben haben.

Sie können nach dem Speichern mit der „ESC"-Taste wieder zum Spiel zurückkehren.

Schnellspeicherung von Spielständen

Sie können den aktuellen Spielstand auch direkt aus dem Spiel heraus speichern. Klicken Sie dazu einfach auf das Symbol für „Schnellspeicherung" in der Menüleiste.

Der Spielstand befindet sich anschließend im obersten Eintrag im Speicher-Bildschirm und trägt den Namen „Schnellgespeicherter Spielstand". Wenn Sie das nächste Mal auf das Symbol für Schnellspeicherung klicken wird dieser Spielstand mit dem neuen schnellgespeicherten Spielstand überschrieben.

Laden von Spielständen

Den Bildschirm zum Laden von Spielständen können Sie ebenfalls über das entsprechende Symbol in der Menüleiste oder das Hauptmenü des Spiels erreichen. Er ist genauso aufgebaut wie der Bildschirm zum Speichern der Spielstände.

Um einen Spielstand zu laden, können Sie diesen einfach anklicken.
Dies funktioniert natürlich auch mit dem schnellgespeicherten Spielstand.

DAS OPTIONS-MENÜ

Das Options-Menü können Sie über den entsprechenden Knopf im Hauptmenü erreichen. Sie können hier einige Einstellungen für das Spiel manuell verändern. Diese werden normalerweise bei der Installation des Spieles für Ihr Rechnersystem optimal voreingestellt.

Auf kleineren Rechnersystemen sollten Sie evtl. folgende Einstellungen vornehmen, um die Ablaufgeschwindigkeit des Spiels zu verbessern:

Echtzeitschatten = *Aus*
Filter / Kantenglättung = *Aus*

Schnellerer Locationwechsel = *An*

Auf schnelleren Rechnersystemen können Sie folgende Einstellungen vornehmen, um das Spiel mit optimaler Qualität zu spielen:

Echtzeitschatten = *An*
Filter / Kantenglättung = *An*

Schnellerer Locationwechsel = *Aus*

Über die Gamma-Korrektur können Sie das Spiel an die Einstellungen Ihres Monitors und das Umgebungslicht anpassen.

TECHNISCHER SUPPORT

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) öffnen Sie bitte die Datei Hotline_DEU.doc, die sich im Stammverzeichnis der CD-ROM befindet. Sie finden dort eine Beschreibung, wie Sie unsere Hotline erreichen und welche Angaben wir von Ihnen für eine schnelle Problembehebung benötigen.

Legen Sie die CD 1 in Ihr CD-ROM Laufwerk (falls daraufhin ein Autorun-Bildschirm erscheint, sollten Sie diese Funktion abbrechen/schließen). Klicken Sie auf die Schaltfläche ‚Start' (normalerweise unten links auf dem Bildschirm) und dann auf ‚Ausführen...'. Geben Sie an der Eingabeaufforderung D:\Hotline_DEU.doc ein, und klicken Sie auf OK (wobei D dem Kennbuchstaben Ihres CD-ROM Laufwerks entspricht).

oder

senden Sie uns das Online-Hilfeformular zu. Sie finden es auf unserer Homepage unter der Rubrik „Technischer Support".

HOTLINE

Sie kommen an einer bestimmten Stelle nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotliner stehen Ihnen täglich von 08:00–24:00 unter folgender Nummer zur Verfügung:
01 90 – 88 24 12 10 (3,63 DM / Minute).

CREDITS

Ubi Soft

Projektmanager	Fabrice Cambounet Jean-Bernard Jacon
Produzenten	Yves Guillemot Vincent Minoué Fabrice Pierre-Elien
Berater	Clément Merville Jean-Marc Marcin Jean-Christophe Petit
Internationales Marketing	Stéphane Roger
Lokalisierung	Emmanuel Guillot
Testmanager	Vincent Paquet Nikola Milisavljevic
Qualitätssicherung	Eric Tremblay
Leitender Tester	Eric Arsenault

Marketing Deutschland

Produktmanager	Michael Thielmann
Projektleiter Internet	Jens Schumacher
Webdesign	Signario Mediendesign, Bielefeld

Westka Entertainment

Projektmanager	Christoph Kabelitz
Produzenten	Helmut G. Bauer Christoph Kabelitz Thomas Wendt
Spielkonzept, Storyline	Sascha Hussock
Basierend auf der „Arcatera"-Welt von	Sascha Hussock
RPG System und Regeln	Sascha Hussock
Spieldesign	Christoph Kabelitz Sascha Hussock
Dialoge	Sascha Hussock André Wiesler
Zusätzliche Dialoge	Janina Enders Christoph Kabelitz
Leitende Programmierer	Michael Weigt Robin Stember Daniel Büsching
Grafik-Engine	Robin Stember
Logik-Engine	Michael Weigt Daniel Büsching

Programmierer	Daniel Czischke René Greulich Armin Klippel Attila Nadar
Tool-Programmierer	Willi Bäcker Oliver Kauert
Installer-Programmierung	Guntram Lohmann
Leiter Grafisches Konzept	Tilmann C. Wendt
Grafisches Konzept	Stefan Eling Xandra Herdieckerhoff
Icons und Menüs	Tilmann C. Wendt Stefan Eling
3D-Grafik	The Light Works
Leitender Grafiker	Tobias J. Richter
Grafiker	Arnold Sakowski Robert Kuczera Arne Langenbach Florian Fernandez Christian Bumba Alexander Hupperich Daniel Kochlowski Sebastian Kühne
Zusätzliche Animationen	Oliver Nikelowski Frank Rossol

Zusätzliches Modeling	Rico Hensel
Leiter Location- und Animations-Setup	Markus D`Asse
Location- und Animations-Setup	Michael Bannasch Volker Rütten Xandra Herdieckerhoff
Leitender Sound-Designer	Werner Adelmann
Musik, Soundeffekte	Werner Adelmann
Titelsong „Tomorrow“	The Second Sight produced by mark'oh Manuel Boeppie Dierk Budde Alex Vlassakakis Kosta Vlassakakis

Deutsche Stimmen

Sprachregie	Werner Adelmann
Aufnahmen / Engineering	Trevista audio media design Toshi Trebess Achim Fischer Katrin Helle
Schnitt / Nachbearbeitung	Ilka Bürstinghaus Christian Groß Ritchie Fomm

Betreuung	Cast a voice Brigitte Beyer Voicepool Winnie Blobel
Sprecher	Hans Paetsch Norman Matt Hans Detlef Hübgen Martin Bahlscheid Christina Kellner Frauke Poohlmann Renier Baaken Thomas Lang Thomas Krause Heike Schmidt Daniel Werner Michaela Kametz Karl-Heinz Tafel Thomas Hackenberg Alexander Schottky Stefan Wilkening Axel Ludwig Markus Pfeifer Vittorio Alfieri Jürgen Christoph Kamke Fritz Stavenhagen Matthias Bauer Rolf Berg Volker Wolf Lucius Woytt Katja Liebing

	Dirk Fenselau Ilja Welter Jürg Löw Susanne Reuter Fabian Körner Johannes Steck Marcel Wagner Nika v. Altenstadt Karin Buchali

Handbuch

Handbuchtext	Christoph Kabelitz André Wiesler Sascha Hussock
Englische Übersetzung	Stephanie Padilla-Kaltenborn Marc Rossman
Layout / Gestaltung	Jürgen van Straelen-Lorey

Das offizielle Lösungsbuch

PRIMA'S OFFIZIELLES LÖSUNGSBUCH

ARCATERA™

DIE DUNKLE BRUDERSCHAFT

PRIMA GAMES

Ubi Soft

WESTKA

ISBN 3-933841-94-1 / EVK: DM 19,95 / öS 146,- / sFr 18,-



www.primagames.de

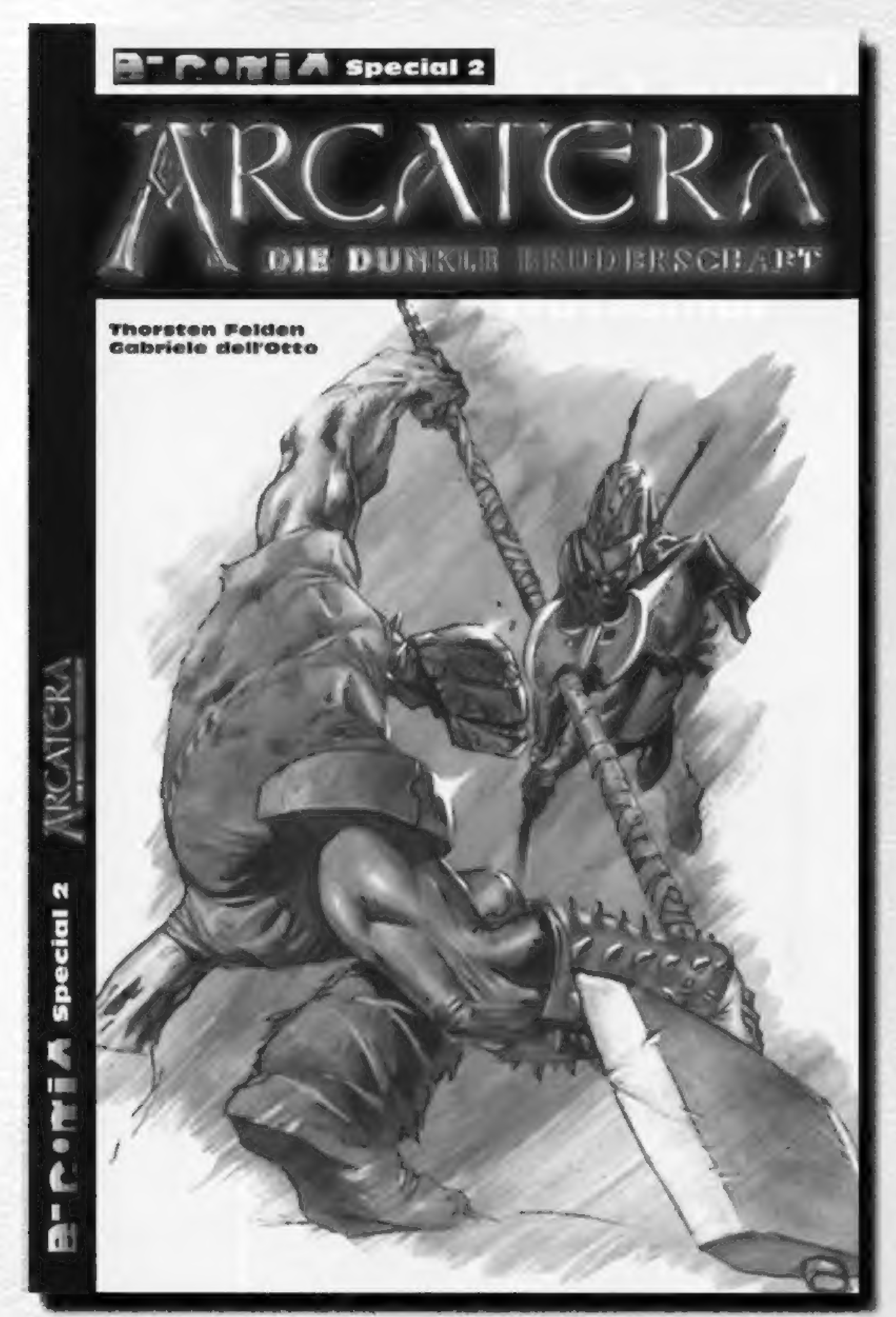


Null Bock...

Zu lange an der Konsole gehockt?

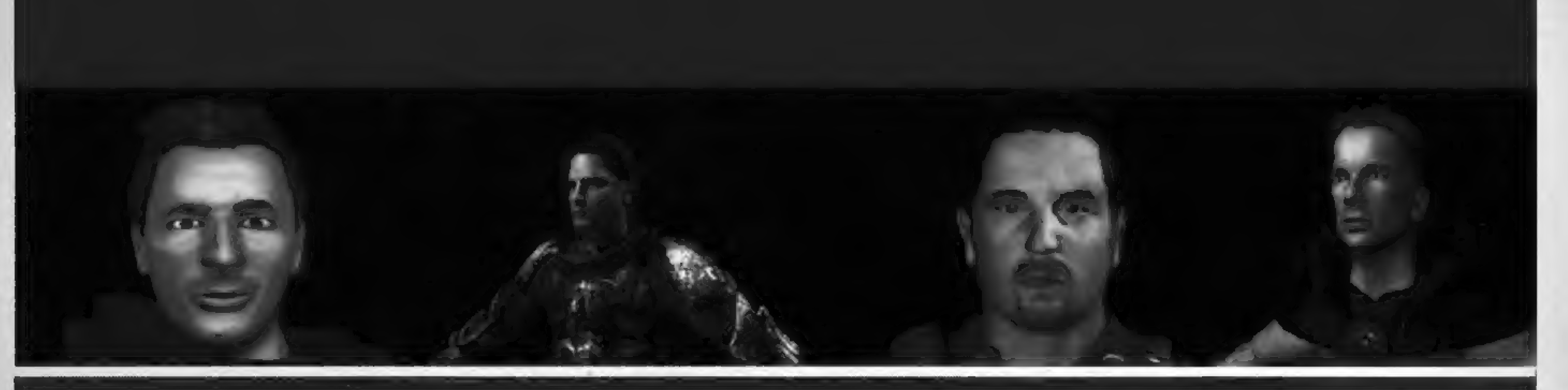
Spannende Entspannung mit e-comix special:

Arcatera - der Comic zum Spiel.



Klick dich durch:

www.e-comix.de



Die Hitsingle zum Spiel: Jetzt im Handel!

THE SECOND SIGHT

tomorrow







M I D

www.emimusic.de





Ubi Soft Entertainment GmbH
Zimmerstraße 19 • 40215 Düsseldorf

www.ubisoft.de
www.arcatera.com





